GRATUITA creativefuturegames.es MAYO 2019 N 75



ANALISIS
TOM CLANCY'S THE DIVISION 2
UNA WASHINGTON D.C SUMIDA EN EL CAOS

ANALISIS
ANTHEM
UNA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA

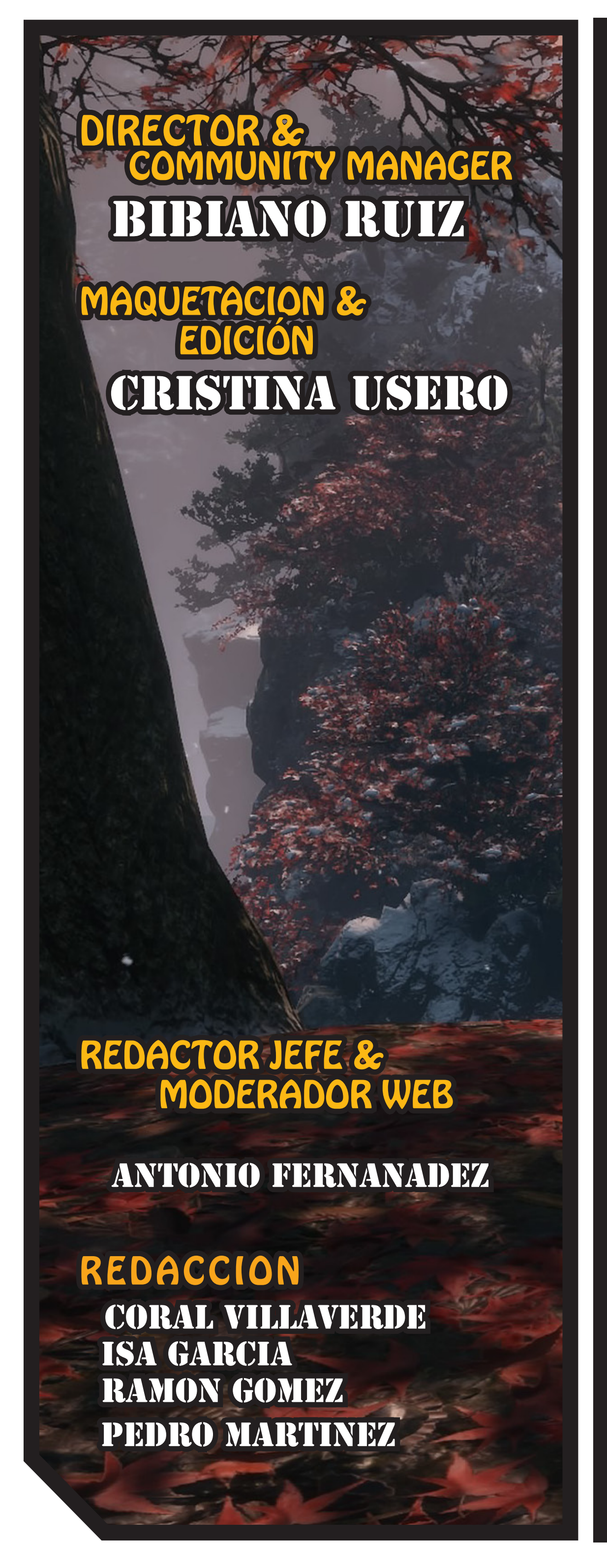
SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

DE LOS CREADORES DE BLOODBORNE Y DARK SOULS

DIRT RALLY 2.0 • RAGE 2 • FAR CRY NEW DAWN • METRO EXODUS •

EDITORIAL





DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ

CREATIVE FUTURE GAMES

Nº75

MAYO 2019

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN



LAS MINIS Y LO RETRO. SIEMPRE BUSCAMOS LOS JUEGOS MÁS PUNTEROS Y HACER USO DE LAS TECNOLOGÍAS MÁS NOVEDOSAS PERO SIN DUDA LO QUE NUNCA SE DEJA DE DISFRUTAR ES LO RETRO. POR ESO NUNCA HAN PARADO DE SALIR JUEGOS AL MERCADO QUE SIMULAR TENER UNA TECNOLOGÍA RETRO, DE 8 BITS, CON SONIDOS METÁLICOS, CON PIXELES COMO PUÑOS. PERO LA COSA NO HA QUEDADO AHÍ SI NO QUE ESTAMOS EN PLENO BOOM DE LANZAMIENTO DE CONSOLAS RETROS, LAS FAMOSAS MINIS. SIEMPRE HEMOS CONTADO CON EMULADORES Y RÉPLICAS DE MÁQUINAS RECREATIVAS DE TODOS LOS DISEÑOS, COLORES Y TAMAÑOS PERO AHORA SE HA LLEGADO MÁS LEJOS Y LAS MISMAS CONSOLAS HAN ENCOGIDO PARA ENTRAR EN NUESTROS HOGARES COMO LA MININES, LA PLAYSTATION MINI, SUPERNINTENDO MINI Y DENTRO DE POCO HASTA UNA MEGADRIVE. ADEMÁS CADA VEZ SE VE MÁS ACORTADO EL TIEMPO EN EL QUE UNA CONSOLA O JUEGO PASA A SER RETRO.. Y AHÍ OS PREGUNTAMOS ¿HASTA DÓNDE REDUCIREMOS ESE MARGEN? ¿VEREMOS PRONTO UNA PS3 MINI?

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

REPORTAJES

ANALISIS


40 FAR CRY NEW DAWN
50 METRO EXODUS
60 ANTHEM
76 NIER:AUTOMATA GOTY EDITION
84 STEINS;GATE ELITE

A PLAGUE TALE
INNOCENCE

Enfermedad y muerte van cogidos de la mano, Francia está pasando su peor momento y dos hermanos cuyo destino es incierto, se ven perseguidos en lo que será un viaje hacia su supervivencia

A plague tale innocence nos traslada al siglo XIV, concretamente al año 1349 en Francia donde la guerra y la peste negra está acabando con la vida de miles de personas, y donde nuestros protagonistas, Alicia y Hugo, hermanos que se ven vistos a huir donde tendrán que reunir fuerzas para sobrevivir a dos grandes enemigos, los sol-

dados de la Inquisición y la peste. Las ratas tienen un papel determinante en este camino, y es que los niños tendrán que usar La Luz y el fuego para ahuyentarlas. Un mundo sumergido en la oscuridad y en el terror donde las calles no serán seguras.

Teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de ser unos niños el mejor camino para pasar desapercibidos y lograr seguir adelante será el uso del sigilo, aún que también podremos enfrentarnos a algún enemigo directamente, pero siempre dándonos la sensación de que somos pequeños ante todo lo que nos rodea.

Para poder atraer la atención del enemigo que nos bloquea el paso contaremos con un tirachinas que nos servirá como herramienta, al igual



que la técnica de esquive. Estas dos serán determinantes para sobrevivir.

Hablemos de los personajes:

Amicia de Rune: Con solo 15 años su vida dará un cambio cuando su hermano Hugo, con el cual nunca tuvo mucho contacto se ve en un gran problema donde su vida corre peligro.

Hugo de Rune: Con una extraña enfermedad que lo ha mantenido encerrado en una habitación ahora tendrá que aprender con 5 años lo que es la vida en el exterior, y como sobrevivir a las adversidades.

La Inquisición: Por razones desconocidas la Inquisición intentará atrapar a los hermanos. Teniendo en cuenta que son aún niños, no se verán capacitados para enfrentarse a ellos directamente, por lo que tendrán que utilizar su astucia.

Las ratas: Principales razones de la peste, rápidas y en grupo que llevan dentro de ellas la muerte. El único método de mantenerlas alejadas es mediante La Luz de las llamas.

El título no cuenta con voces en castellano, pero si con subtítulos. Las voces están en inglés pero con acento francés, lo que es un detalle cuidado teniendo en cuenta como hemos dicho antes que está ambientada en Francia.

A plague tale innocence cuenta con un argumento oscuro e interesante que nos proporcionará una aventura que no podemos perdernos.

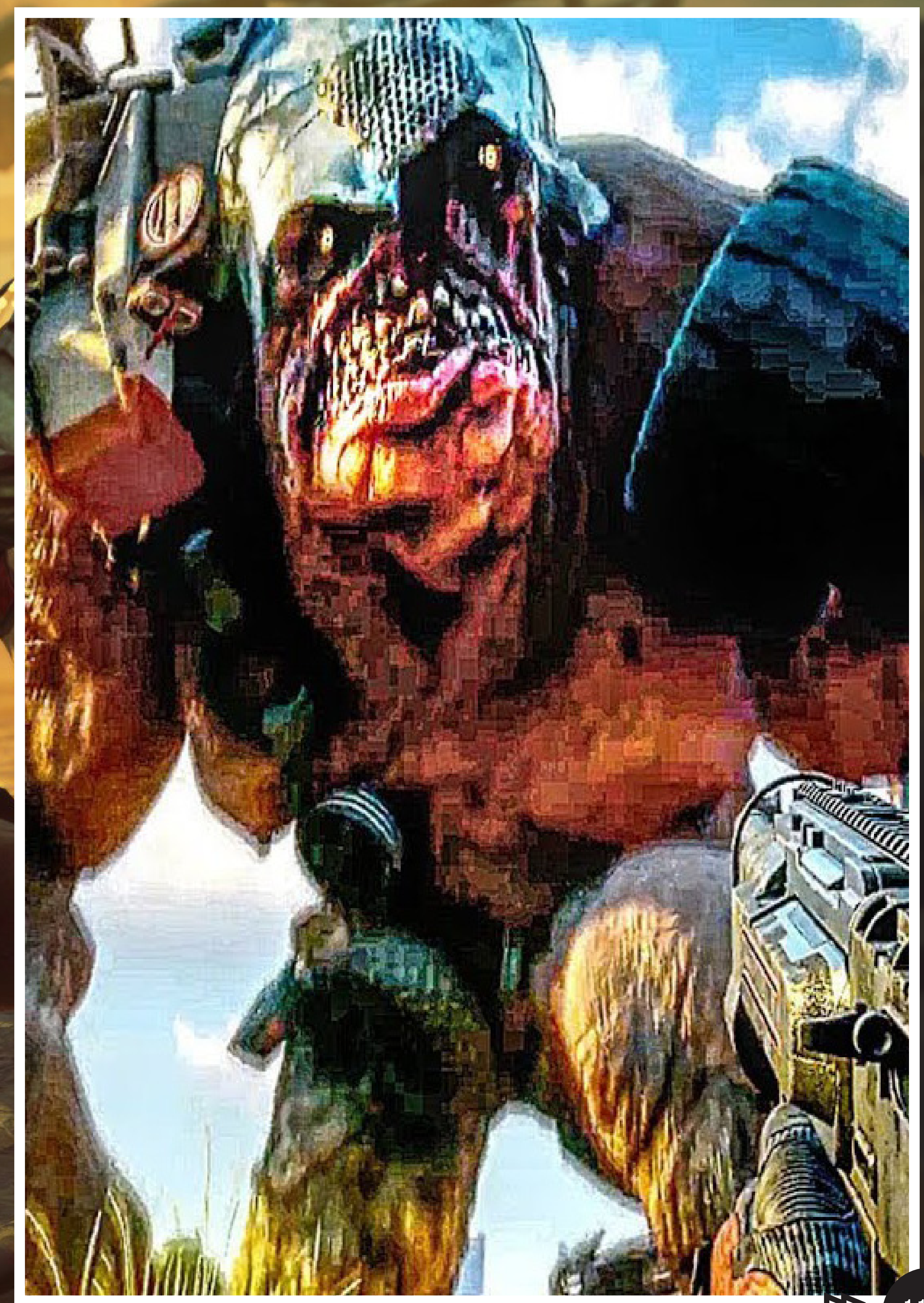




Nueve años han pasado desde que el primer Rage se lanzó para la anterior generación y donde se llevó bastantes buenas críticas. Larga ha sido la espera, pero por fin podemos ver a la vez su segunda parte

Desarrollado por Avalanche Studios junto a id Software y publicado por Bethesda Softworks, Rage 2 un shooter en primera persona con mundo abierto se lanzará para PC, PS4 y Xbox One.

Nuestro protagonista un guardabosque llamado Walker que podrá ir a sus anchas por un mundo abierto post-apocalíptico que nos sitúa 30 años después de la trama anterior en la que la caída de un cometa ha dividido a la gente en tribus y facciones que se enfrentan por recursos, donde hay numerosos enemigos mutantes y con el que contaremos con acceso a numerosas armas de fuego para derrotar a los enemigos. Para aumentar el poder de estas activaremos el modo Overdrive que a su vez permitirá que obtengamos mayores recompensas. No pueden faltar los nanotritos que nos dan poderes especiales junto a



flechas, fusiles, pistolas, un arsenal que no se queda para nada atrás.

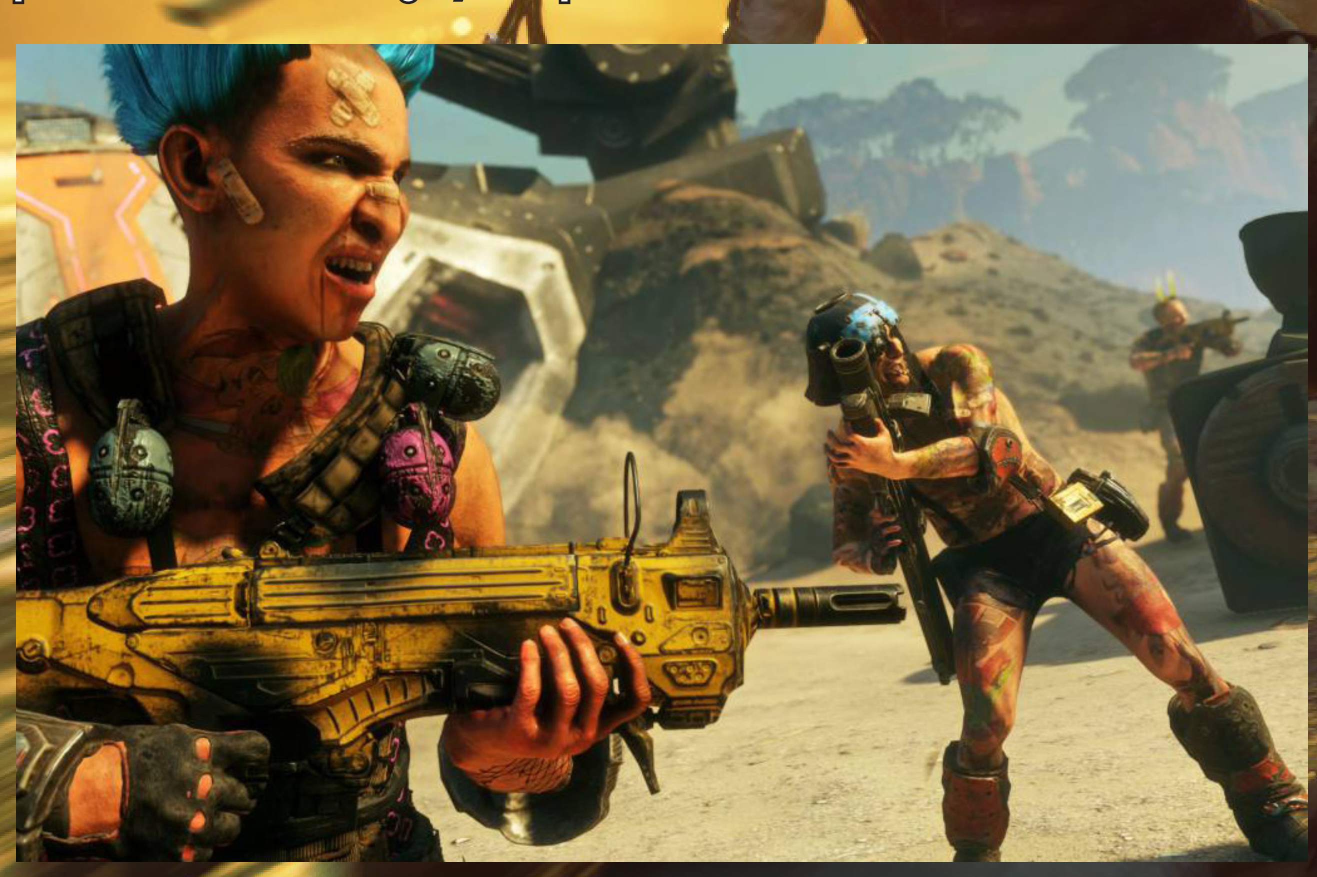
Como se caracterizaba Rage, no era solo por ser un shooter de mundo abierto, si no por tener una gran cantidad de vehículos a nuestra disposición, de los cuales también usaremos para enfrentaciones en la carretera, y que es un símbolo característico de la saga.

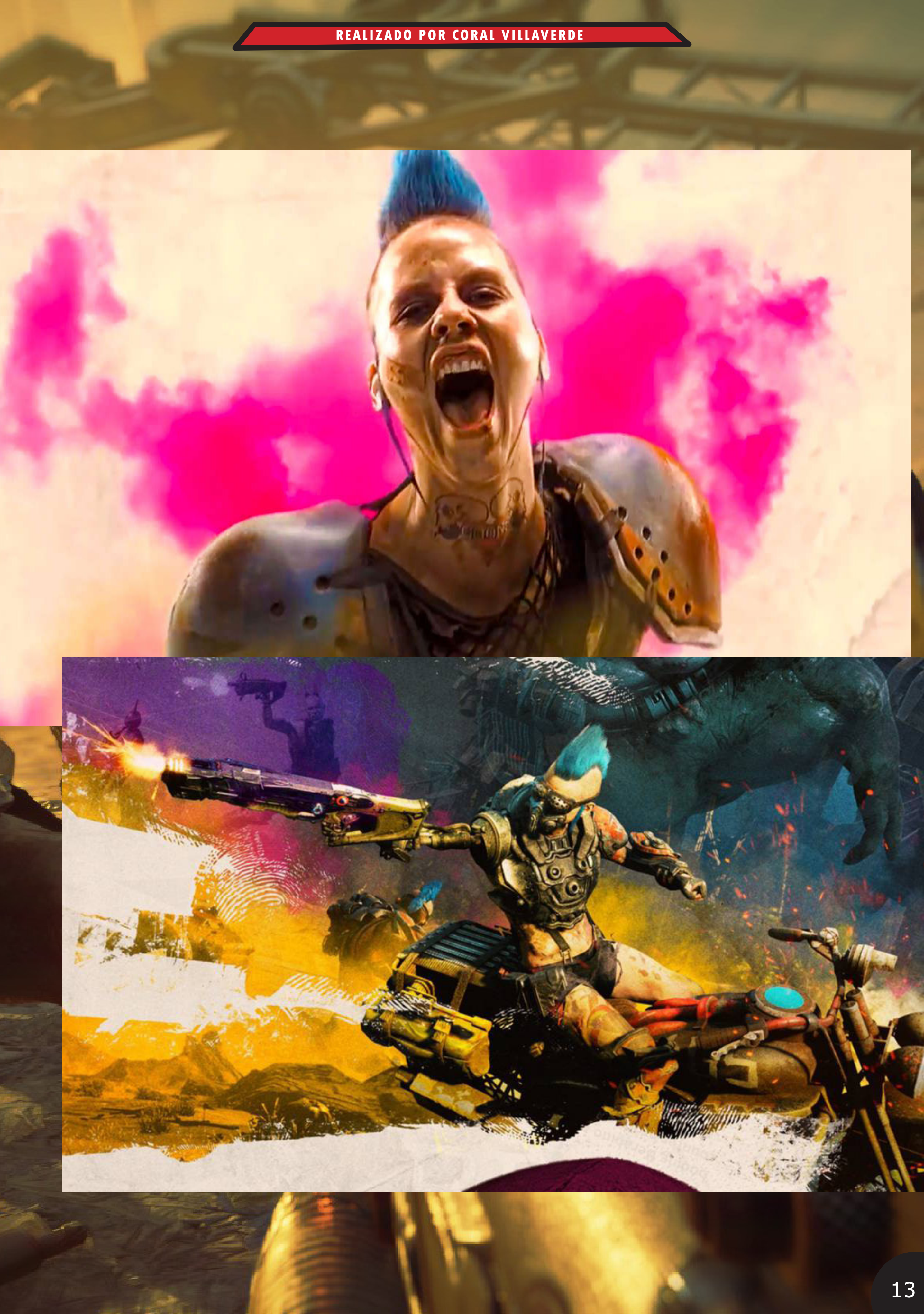
Y es que Rage 2 tiene un conjunto de cualidades que lo pueden hacer fácilmente un juego frenético y divertido que harán que te pases horas pegados al mando.

Una de las ventajas que podremos disfrutar de esta nueva entrega es que no contará con cargas, así que no tendremos que esperar a poder seguir jugando cuando cambiemos de escenario, ya que Willits, director de id Software dijo: "Todas las áreas tenían pantallas de carga y eso hacía sentir que el entorno estaba desconectado. No hay cargas. Ofrece esa sensación de poder ir a cualquier parte.

El título no contará con modo multijugador por ahora. La empresa ha dedicado su tiempo al modo single y es que han asegurado de que es mejor que la primera entrega en todos sus aspectos.

Rage 2 apunta maneras como un gran shooter que nos divertirá, a la espera estamos de poder comprobarlo al cien por cien.





SUEÑOS EN 8 BITS:
LA HISTORIA DE LA FAMICOM/ NES (1983-2018)

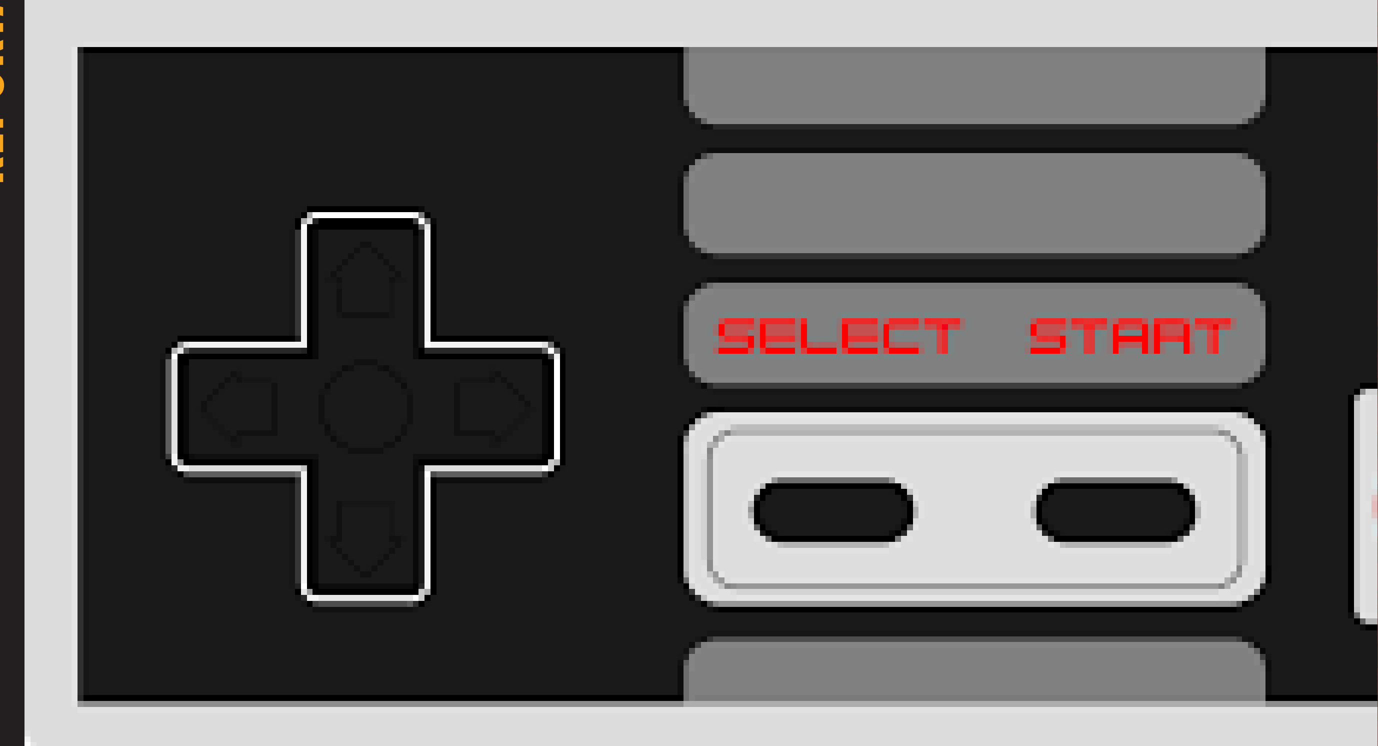


Un libro que no solo habla de una consola, no solo habla de esa famosa consola que tanto bien hizo a nuestra infancia, un libro que habla sobre el nacimiento y el desarrollo de la Famicon

Nada más comenzar con el libro apreciamos el gran trabajo de investigación que ha realizado su autor, aunque ya lo habíamos disfrutado en otros de sus libros, para darnos tantos detalles que incluso los mismos trabajadores de Nintendo se sorprenderían al leer. Si piensas que eres Nintendero, si te ha gustado desde siempre la trayectoria de esta empresa, si alguna vez tuviste alguna consola de Nintendo o simplemente si eres fans de este mundillo de los videojuegos te invitamos a que no te pierdas la oportunidad de leer este gran libro que lleva por detrás un excelente trabajo para mostrarnos en tan solo unas páginas años de historia de la compañía, desde sus duros comienzos hasta el día de hoy.

Antes de continuar, porque mejor no contaros algo sobre el escritor, sobre Jose Joaquin Rodriguez. Doctor en Historia y apasionado de los libros, comic y videojuegos. Además de su trabajo como docente realiza correcciones de libros y cómics para diversas editoriales españolas y

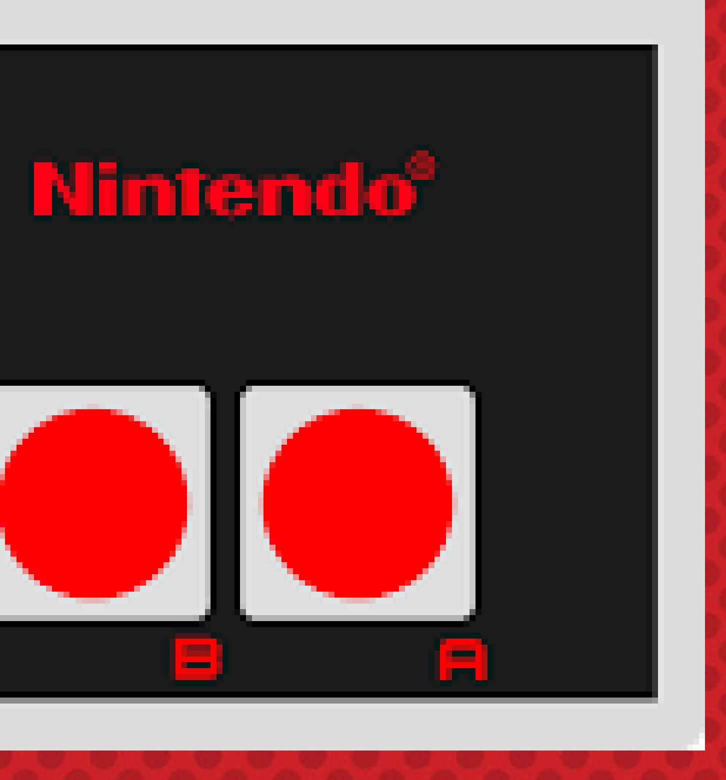
>>



es autor de otros libros, entre los que destacan Los cómics de la Segunda Guerra Mundial: El caso de Timely Publications (Universidad de Cádiz, 2011), La explosión Marvel: Historia de Marvel en los años setenta (Dolmen, 2012), King Kirby: Jack Kirby y el mundo del cómic (Dolmen, 2013); Inventando Hyrule La Historia detrás de la saga The Legend of Zelda (1986-2001) y ahora este libro que ha sido publicado hace apenas unas semanas.

Decir que nos ha gustado mucho cómo se va narrando todo, de manera que se va hilando de tal forma que cada vez quieres saber más y que cada paso que cuenta en la historia nos sorprende más que el anterior.

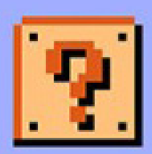
Hablar de NES también es hablar de grandes sagas como Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Megaman o

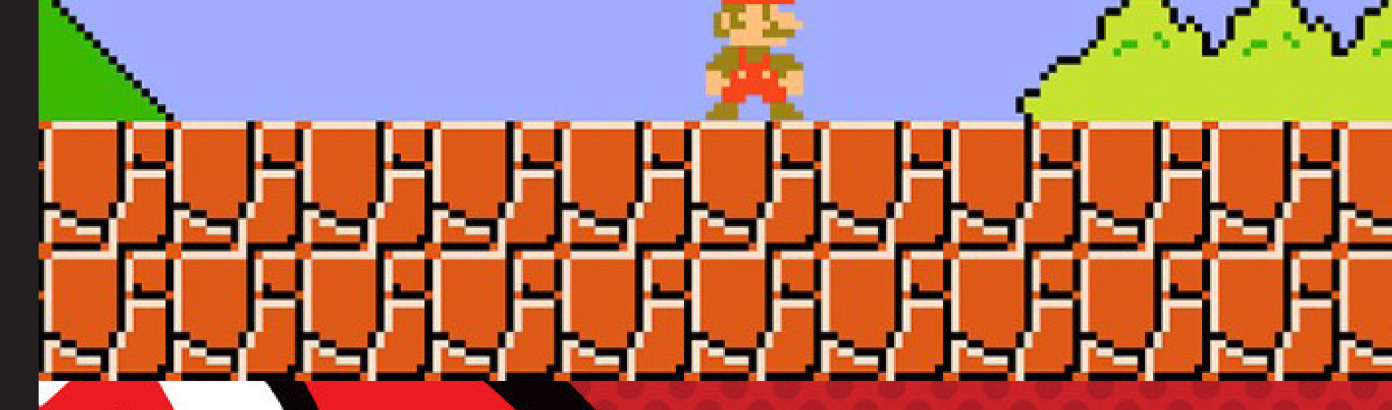


Metropolis y no podía ser menos que en este libro se hablará de la creación de cada una y sus desarrollo inicial, como fueron sus ventas, como afecto a la gente de entonces y cómo evolucionaron donde no solo una buena historia era importante, sino que también la época en la que se lanzara. el estado de la sociedad e incluso el presupuesto previsto eran algunos factores importantes para decidir si uno u otro juego debería ser lanzado. Después de completar la lectura que ofrece Sueños en 8 bits: La historia de la Famicon/Nes (1983-2018) puedo

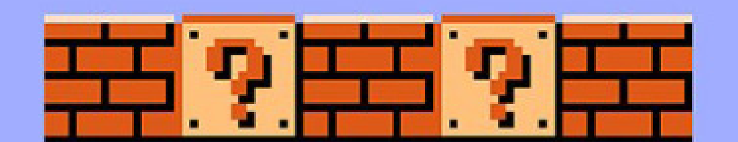


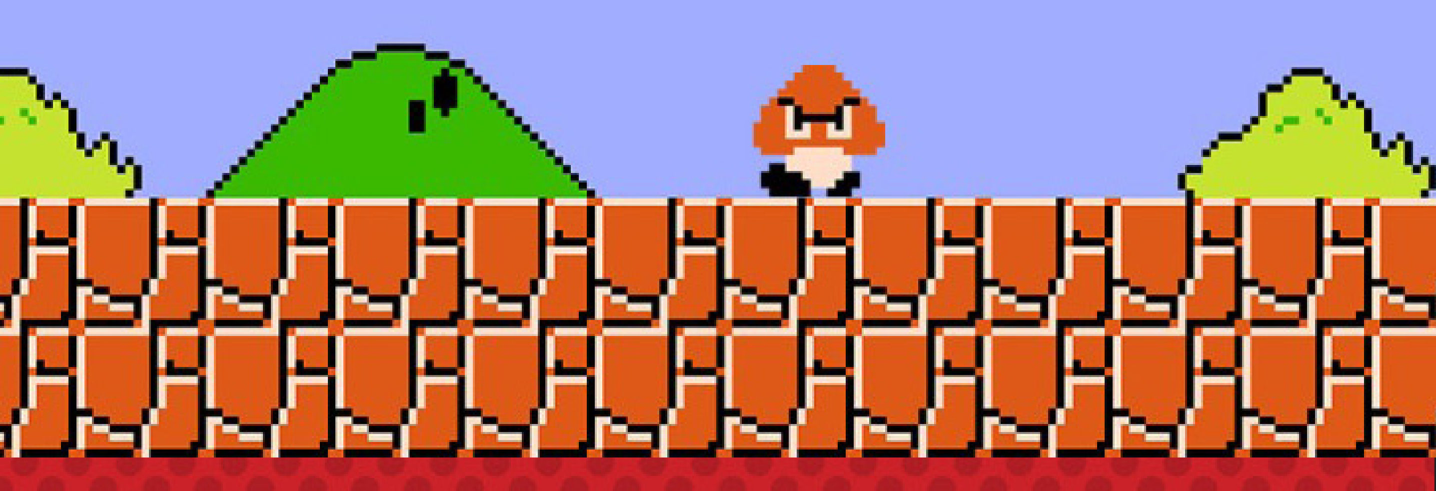






deciros que veo a Nintendo como una empresa más cercana porque ahora se todo lo que tuvo que hacer para estar hoy donde se encuentra. Sin lugar a dudas es una lectura perfecta para encontrar detalles donde no los conocíamos, todo muy bien redactado, con un lenguaje llano sin muchas florituras para que se entienda todo. Libros como este, o como Mass Effect: De Caronte a Andrómeda, Assassins's Creed: Los Secretos de la Hermandad e incluso Inventando Hyrule, nos gustan mucho más que otros libros que solo buscan contar un historia paralela basada en una saga de videojuego en particular o ampliar una rama de estos por un sitio que de otra forma nunca llegaríamos a conocer. Pero, ¿porque nos gusta más? Porque nos ayuda a profundizar la historia que realmente acompaña la pequeña punta del iceberg que nos encontramos, nos muestran detalles que no nos habíamos fijado,





Por ese motivo se hace tan interesante este libro, porque nos cuenta todo, lo enlaza de manera que no perdamos el hilo y sobre todo, nos ilustra la trayectoria desde que la NES aun no era más que una idea hasta el día de hoy.

Para concluir deciros que podreis encontrar más información sobre el libro en la página oficial de la Dolmen Editorial:

https://dolmeneditorial.com/tienda/suenos-en-8-bits-la-historia-de-la-famicom-nes-1983-2018/

Y por supuesto que os recomendamos que leais otros reportajes de libros también basados en videojuegos que hemos realizados en números anteriores de Creative Future Games:

Inventando Hyrule
https://issuu.com/home/published/creative_future_games_68_marzo_2018

IndieGzine 101 juegos indie imprescindibles
https://issuu.com/home/published/creative_future_games_68_marzo_2018

Assassins's Creed: Los Secretos de la Hermandad
https://issuu.com/home/published/cfg65_mayo_2017r

Mass Effect: De caronte a andrómeda
https://issuu.com/creative.future/docs/creative_future_games_74_febreror

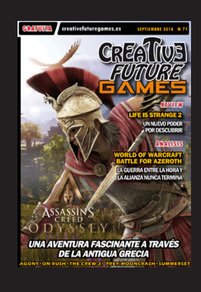


11 - 13 Junio
Los Angeles



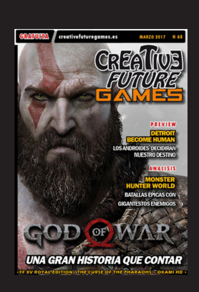
Más de 70 números publicados



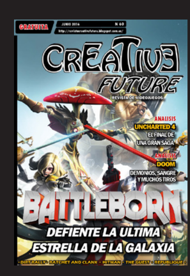








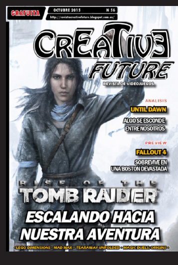


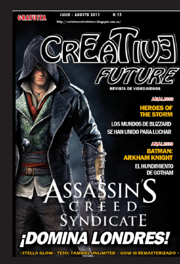




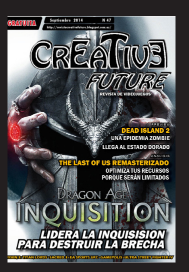




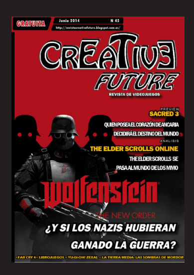
















































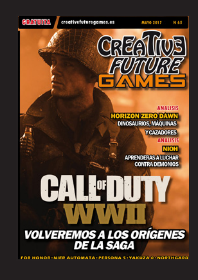






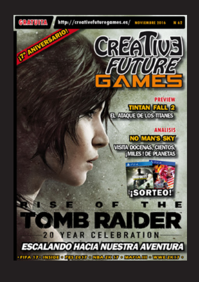

GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
SPYRO REIGNITED TRILOGY
RED DEAD REDEMPTION II
BATTLEFIELD V
REVIVE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

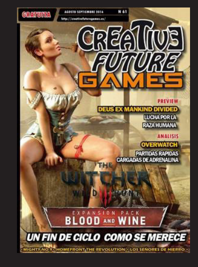

GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
ASSASSIN'S CREED ORIGINS
DESTINY 2
STAR WARS BATTLEFRONT II
SER PROTAGONISTAS DE UNA AVENTURA

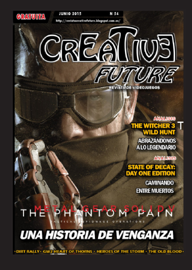

GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
HORIZON ZERO DAWN
CALL OF DUTY WWII
VOLVEREMOS A LOS ORÍGENES DE LA SAGA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
RESIDENT EVIL 7
HORIZON ZERO DAWN
MASS EFFECT
ANDROMEDA
EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE LA SAGA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
BATTLEFIELD 1
FINAL FANTASY XV
CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE
LA MEJOR HISTORIA DE LOS ÚLTIMOS AÑOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
TITANFALL 2
NO MAN'S SKY
¡SORTEO!
RISE OF THE TOMB RAIDER
20 YEAR CELEBRATION
ESCALANDO HACIA NUESTRA AVENTURA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE GAMES
DEUS EX MANKIND DIVIDED
OVERWATCH
THE WITCHER
BLOOD AND WINE
UN FIN DE CICLO COMO SE MERECE

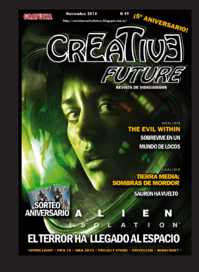

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
THE WITCHER 3 WILD HUNT
STATE OF DECAY: DAY ONE EDITION
THE PHANTOM PAIN
UNA HISTORIA DE VENGANZA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
BLOODBORNE
BATTLEFIELD HARDLINE
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DYING LIGHT
THE ORDER 1886
EVOLVE
NUEVOS SORTEOS
ÚNETE A LA CAZA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
BATMAN ARKHAM KNIGHT
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
THE ORDER 1886
NUEVOS SORTEOS
CREA UN NUEVO FUTURO PARA LA HUMANIDAD


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
FAR CRY 4
DRAGON AGE INQUISITION
SORTEO ANIVERSARIO
Bloodborne
LA OSCURIDAD LO INUNDARÁ TODO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
THE EVIL WITHIN
TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
SORTEO ANIVERSARIO
ALIEN ISOLATION
EL TERROR HA LLEGADO AL ESPACIO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
FABLE ANNIVERSARY
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
SORTEO ANIVERSARIO
TITANFALL
LOS TITANES NO ERAN UN MITO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
KNACK
TOM CLANCY'S THE DIVISION
SORTEO ANIVERSARIO
KILLZONE SHADOW FALL
LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARÁ


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DESTINY
DEAD RISING 3
RYSE
SORTEO ANIVERSARIO
VENGA EL HONOR DE ROMA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
COD GHOSTS
BEYOND: TWO SOULS
BATTLEFIELD 4
SORTEO ANIVERSARIO
LA GUERRA NUNCA HABÍA SIDO TAN REAL


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
FIFA 14
CALL OF DUTY: GHOSTS
PES 2014
grand theft auto V
LA GRAN CULMINACIÓN DE ROCKSTAR GAMES


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SAINTS ROW IV
DIABLO III
THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
UNA GRAN HISTORIA PARA UN GRAN JUEGO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
METAL GEAR RISING REVENGEANCE
FAR CRY 3
TOMB RAIDER
DEMUESTRA QUE PUEDES SER UN AUTENTICO SUPERVIVIENTE


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
COD BLACK OPS 2
LOST PLANET 3
ASSASSIN'S CREED III
REBÉLATE Y LUCHA POR LA LIBERTAD


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DISHONORED
BORDERLANDS 2
HALO 4
RESIDENT EVIL 6
ELIGE SER DE LOS BUENOS O ACABAR CON ELLOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SLEEPING DOGS
MICOACH
XCOM ENEMY UNKNOWN
DARKSIDERS II
CONDUCE A MUERTE A LA SALVACIÓN DE LA HUMANIDAD


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SPEC OPS THE LINE
COD BLACK OPS II
METAL GEAR SOLID HD
THE SECRET WORLD
UN AURA DE MISTERIO Y HORROR LO RODEA TODO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
STARHAWK
DRAGON'S DOGMA
DEAD OR ALIVE 5
MAX PAYNE 3
VUELVE MAX, VUELVE LA ACCIÓN PURA


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DIABLO III
WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE
RAGE
UN FUTURO POSTAPOCALIPTICO REPLETO DE MUTANTES


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
DEAD ISLAND
GEARS OF WAR 3
LA SUPERVIVENCIA DE LA MEJOR ESPECIE

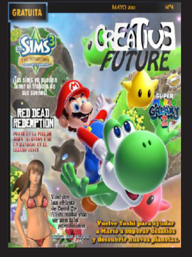

GRATUITA
CREATIVE FUTURE
RESISTANCE 3
BATMAN ARKHAM CITY
DEUS EX HUMAN REVOLUTION
LA EVOLUCIÓN HUMANA DEPENDERÁ DE LOS IMPLANTES


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
ELDER SCROLLS V SKYRIM
PROTOTYPE 2
INFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA TU AYUDA, Y ¿QUIEN MEJOR QUE COLE MACGRATH?


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
THE WHITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
L.A. NOIRE
DEAD ISLAND
POR FIN UNA ISLA DONDE LA DIVERSI ESTÁ ASEGURADA
DUKEM NUKEM FOREVER
LEGO PIRATAS DEL CARIBE
PORTAL 2
"ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LASERES LETALES"
GLaDOS


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
MAFIA II
PES 2011 VS FIFA 11


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
Play english
ModNation RACERS
DISEÑA TU PERSONAJE, DECORA TU COCHE Y LISTO, A CORRER


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
Sims 3
RED DEAD REDEMPTION


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
STARCRAFT
FINAL FANTASY XIII marca el nacimiento de una nueva era para la saga
AVATAR


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
DESCUBRE LITTLE BIG PLANET CON SACKBOY


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
SORTEOS INCREIBLES
LA EXPANSIÓN MÁS ESPERADA



UNA OSCURA Y TORTUOSA AVENTURA AMBIENTADA EN EL JAPÓN FEUDAL

El nuevo y esperado título de FromSoftware. Sekiro: Shadows Die Twice, un juego de acción y aventuras en tercera persona con elementos RPG

Sekiro: Shadows Die Twice entre otras cosas es un juego difícil, un juego de prueba y error, pero sobre todo es un juego de superación. Caeremos muchas veces y nos encontraremos en situaciones que pensaremos imposible de superar pero con mucha paciencia y sobre todo estudiando a los rivales seremos capaces de

avanzar y por fin respirar en paz.

Como no, sabiendo de qué estudio de desarrollo viene el juego nos podemos imaginar que nos vamos a encontrar con un arsenal de mortíferas herramientas y habilidades shinobi durante una aventura donde deberemos sobrevivir a todo tipo de enemigos con sangrientas escenas y macabras escenas.

Encarnamos al "lobo de un solo brazo", un guerrero desfigurado y caído en desgracia rescatado de los brazos de la muerte. Tras comprometernos a proteger a un joven lord, descendiente de un antiguo





linaje, nos convertiremos en el objetivo de varios enemigos, incluido el peligroso clan Ashina. Cuando el joven lord es capturado nuestro objetivo principal de nuestro protagonista será rescatarlo, nada podrá detener nuestra peligrosa búsqueda para recuperar nuestro honor, ni siquiera la muerte.

Con esto nos metemos de lleno en el juego y para un buen rato porque fácilmente podemos meternos en las cincuentas horas antes de completar el juego. Todo depende de nuestra destreza pero seguro que os frustréis muy pronto, tan seguro como que haréis lo posible por completar el juego. Encima cuenta con la posibilidad de la rejugabilidad, ofreciendo incluso varios finales por los que jugar.

Deberemos trazar nuestro camino en esta aventura que nos ha brindado FromSoftware luchando contra poderosos enemigos en esta oscura y tortuosa aventura ambientada



en el Japón feudal. Un juego cargado de historias y un trasfondo que solo descubriremos si investigamos y que nos dejará fascinados.

Una cosa está clara y es que los débiles y poco insistentes no llegarán muy lejos en Sekiro: Shadows Die Twice. El juego nos pide que seamos buenos y si no que nos esforcemos más, tanto que a veces nos daremos cuenta que solo haciendo las cosas perfectas seguiremos el camino hacia el final.

Aunque el juego nos recuerda mucho a Dark Souls y por supuesto a BloodBorne, no estamos ante el mismo juego. Es un juego con una historia propia tampoco está dentro del género de rol si no que



estaremos ante mucha acción y bastante parte de sigilo. Si tenemos mucho parecido en lo que se refiere al estilo tenebroso que expresa el juego y sobre todo al daño de los enemigos. Cualquier enemigo, por débil que parezca puede acabar con nuestra existe si se lo propone, y para ello tan solo tiene que acercarnos unas pocas veces.

En lo respectivo a la jugabilidad y más entrando en detalle en el personaje nos moveremos con una destreza sorprendente ya que tenemos en nuestras manos a un ninja. Esto nos dará mucha libertad en los combates para movernos, saltar y esquivar. También nos será útil para desplazarnos por los vastos escenarios donde deberemos recorrerlos



GENERO: SURVIVAL HORROR

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: SCE

DESARROLLADORA: FROMSOFTWARE

18

www.pegi.info

NOTA

9.4

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

HISTORIA	9.6
GRAFICOS	9.1
MUSICA	9.6
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	8.0



REALIZADO POR BIBI RUIZ

en busca de lugares escondidos.

No podíamos dejar de hablar del arma más curiosa de nuestro protagonista, su brazo mecánico. Este se puede reconstruir para desbloquearnuevasacciones,asícomopoderosos ataques con los que mejorar nuestra estrategia de combate.

Si nos vamos al apartado sonoro diremos que es un juego muy bueno. Cuenta con una banda sonora ideal para el mundo en el que se mueve dando ese toque de ambiente que lo hace tan especial.

Completamos el análisis hablando de la Edición Coleccionista de Sekiro: Shadows Die Twice para decir que incluye además del juego completo en caja metálica, estatua de Shinobi (17cm), Caja metálica, libro de arte, mapa, banda sonora digital y réplicas de las monedas del juego.

CONCLUSIÓN

Concluimos diciendo que Sekiro: Shadows Die Twice no decepciona. Es grande, es bueno, es difícil y tiene una gran historia tanto contada como encontrada porque será mucha la información que encontremos por el camino para ampliar nuestros conocimientos. Disfrutas con cada victoria porque sudaras mucho para conseguirla y además una vez completadas sus cincuentas horas tendremos mucho más por lo que querer volver a jugarlo.



UN JUEGO QUE APUESTA FUERTE TANTO POR EL MODO SINGLE PLAYER COMO EL MULTIJUGADOR

Tom Clancy's The Division 2 nos llega como un nuevo paso evolutivo dentro del género de los shooters RPG de mundo abierto online

Tom Clancy's The Division 2 al igual que su predecesor será un juego en continuo crecimiento ya que todo el tiempo estará recibiendo nuevo contenido, sin ir más lejos, durante su primer año vamos a tener Tidal Basin (una nueva fortaleza ocupada por los Colmillos Negros), Operación Horas oscuras (el primer asalto para 8 jugadores en la historia de The Division), Episodio 1, Afueras de D.C.:

Expediciones (donde nos llevará a los alrededores de Washington para luchar por la liberación de la ciudad en dos misiones principales adicionales y un nuevo modo de juego que servirá para investigar el destino de un convoy perdido, todo ello junto a una serie de amenazas inesperadas), Episodio 2, El Pentágono: El último castillo (misiones principales adicionales, atacando el Pentágono para desvelar los secretos ocultos bajo uno de los lugares más emblemáticos de los Estados Unidos) y el Episodio 3 (cerrará el primer capítulo de la historia de The Division 2, sentando las bases para el nuevo contenido que llegará más adelante).

La historia nos sitúa siete meses después de que un virus letal fuese liberado en Nueva York con lo que nos encontrados en una ciu-





dad de Washington D.C. rota y sumida en el caos donde tomaremos el rol de veteranos agentes de The Division, siendo la última esperanza ante la caída absoluta de toda la sociedad, fracturada en facciones que luchan por el control de la ciudad.Si Washington cae, la nación entera lo hará después.

Lo bueno de este juego es que ha crecido con el feedback del anterior, con todo lo aportado por la comunidad, con la experiencia de lo ya jugado. Lo primero que podemos decir es que si habéis jugado al primer juego os sentiréis agusto con este porque sentiremos en el fondo que estamos dentro de la misma línea. Con una gran diferencia, que a los pocos minutos vemos que este juego es mucho más ambicioso, con más contenido, con más opciones y muy mejorado. En cambio, si no venís de jugar al primer juego os vais a encontrar con un género realmente interesante, un shooter con mezcla de RPG, mola ¿no?

Durante el juego siempre tendremos la sensación de estar en un mundo vivo y grande, un mundo lleno de posibilidades de juego a la vez que es peligroso. Andar por placer no entra en el itinerario de



nuestro personaje porque cada rincón es peligroso y los enemigos se las saben todas, no nos funcionará usar siempre la misma estrategia si queremos sobrevivir. Y si pensais que estando dentro de los edificios os dejarán en paz, preparados porque estos son los mejores campos de batalla.

Dentro de ese contenido que hablamos que va a llegar este año tenemos ya disponible la primera invasión, "Tidal Basin". Con esta raid nos enfrentamos a un nuevo desafío al llegar a Tidal Basin, una nueva fortaleza en manos de la facción de los Colmillos Negros. Tidal Basin es ahora la base de varios de los enemigos más poderosos del juego, y no se van a rendir fácilmente. Si conseguimos completas Tidal Basin avanzaremos a World Tier 5 además de contamos con la opción de lograr puntuaciones de equipamiento en el rango 450-500.

"Invasión: Batalla por D.C." añade una nueva configuración de la dificultad heroica, lo que supondrá enfrentarse a varios de los retos más complicados del juego hasta ahora. A partir de este punto contamos con dos nuevas armas exóticas, Pestilencia y Némesis, así como tres nuevos con-



juntos de equipo: True Patriot, Hardwired y Ongoing Directive.

El sistema de combate es de lo mejor, y eso que poco le falla a este juego. Los tiroteas, las armas, coberturas y enemigos están cuidados al milímetro. En The Division ya aplaudimos este apartado por lo bien que se había presentado y por supuesto este juego no podía ser menos porque bebe mucho de lo que ya estaba hecho bien. Encima no solos atacaremos con todo tipo de pistolas si no que contamos con más arsenal como pueden ser las torretas e incluso los drones.

No podemos hablar de todo el juego, ni de todos los enemigos pero si nombrar tres facciones importantes como son: Los Hienas, los Hijos Verdaderos y los Parias.

Las horas no se acabaran en este juego porque además de las misiones principales que ya suman más de una veintena de horas tenemos muchas misiones secundarios y topo tipo de eventos como los



puntos de control. Muy entretenidos serán los refugios donde además tendremos que ir consiguiendo recursos como placas solares e incluso crear zonas de cultivo.

¿Solos o acompañados? Pues Tom Clancy's The Division 2 te permite hacerlo de las dos formas y es igualmente disfrutable. Aunque no lo aparente este juego te deja ir por libre por el mundo haciendo tus misiones y recorriendo la ciudad a tu gusto pero si hay que decir que si decides aliarte con otros jugadores la cosa cambia porque te sentirás más parte de un equipo y podréis planear estrategias de avance que de otra forma sería imposible. Nosotros hemos probado las dos opciones y os puedo decir sinceramente que aunque estemos ante experiencias distintas las dos son muy buenas.

En lo referente al entorno gráfico me ha gustado mucho el entorno que presenta el juego. Una ciudad derruida donde son reconocibles muchísimos sitios, y donde la na-



GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: MASSIVE ENTERTAINMENT



NOTA 9.2

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

HISTORIA	9.1	GRAFICOS	9.3
MUSICA	9.0	JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	10		



REALIZADO POR BIBI RUIZ

turaleza ha vuelto a ganar terreno y a tomar las calles, sin dejar de lado la fauna que ahora se pasea por las calles, rollo The Last Of Us. Nos sentiremos realmente en un entorno salvaje donde vemos los restos y vestigios de la humanidad tirados por la calle y como lo pocos que quedan se han adaptado como han podido a la situación. No podemos dejar de nombrar que los entornos cerrados brillan casi mejor que los exteriores. Tendremos todo tipo de edificios icónicos donde luchar a la vez que disfrutamos de su esplendor.

El apartado sonoro hila perfectamente con los demás apartado acompañando siempre durante todo el juego dándole a este un toque más profundo. En lo referente los textos y audios tampoco nos quejamos porque llega completamente doblado a nuestro idioma y además muy bien doblado.

CONCLUSIÓN

Podemos concluir diciendo que Tom Clancy's The Division 2 es un gran juego. Un shooter completo que además persigue mantener un género que ya introdujo en los videojuegos con su anterior entrega donde se mezclaba con toque de rol para ofrecer una experiencia distinta y satisfactorio. Cuenta con un apartado gráfico tremendo, una banda sonora a la altura, un doblaje excelente y muchas horas de juego tanto durante la historia como endgame.



LA VIOLENCIA VUELVE A SER EL GÉNERO FUERTE DE LA SAGA

Una gran secuela para una gran juego. La continuación del gran Far Cry 5 llega cargada de acción en un mundo roto con dos gemelas muy dura, Mickey y Lou

Como ya venimos acostumbrados en esta longeva saga, estaremos ante un shooter en primera persona dentro de un mundo abierto para adentraremos en un escenario posapocalíptico en el que deberemos lidiar con una doble amenaza: Las gemelas Mickey y Lou.

Muchos jugadores a veces no quieres jugar a dos Far Cry seguidos por su similitud pero podemos aseguraros que Far Cry 5 y Far Cry: New Dawn no son el mismo juego. Entre sus muchos cambios tenemos por ejemplo el cambio en las armas que ahora cuenta con rangos y que tendremos que cons-



truirlas nosotros. Esto no solo busca que exploremos para encontrar los recursos y que nos centramos en construir sólo las armas que nos gustan, sino que además hará que volvamos a repetir algunas zonas de juego para conseguir esos recursos con la novedad de que ahora también los rangos afectan a los enemigos y a las misiones, por lo que si queremos mejores armas deberemos batallar contra enemigos con mejores rangos.

No solo tenemos novedades respecto al anterior juego, sino que habrá hay mejoras notables que hacen este Far Cry: New Dawn más deseable. El mapa será más pequeño con lo que no nos tendremos que volver tan locos con los desplazamientos y la IA de los



enemigos se ha visto muy mejorada. Ahora los enemigos será más listos con lo que habrá que tener cuidado, y no será eso lo peor para nuestro body porque encima los animales andan suelto y no nos perdonarán ni una vez.

La historia de este juego tiene lugar diecisiete años después de una catástrofe nuclear a nivel mundial, y en el que nos encontraremos con el ya conocido condado de Hope de una belleza arrebatadoramente salvaje, caracterizada sobre todo por una floración fuera de lo común. Parece que la profecía del Padre se ha hecho realidad.

Asumimos el papel del jefe de la seguridad de un hombre llamado Thomas Rush, llegamos al conda-



do de Hope para ayudar a los supervivientes de la catástrofe nuclear a luchar contra una banda de merodeadores a los que llaman los Asaltantes. Las nuevas villanas, las gemelas Mickey y Lou, criadas en una frontera sin ley, se dedican únicamente a vivir al máximo cada día junto a sus secuaces. Cada una tiene su propia manera de ver las cosas, pero juntas las gemelas dan a los suyos el cerebro y la fuerza necesarios para liderarlos sin titubear, y para resolver cualquier problema que se les presente... de la mejor manera posible.

Nuestra misión será ayudar a los supervivientes a hacerse más fuertes, mejorando todo lo que puedan el cuartel general, llamado Prosperidad.Este cuartel lo podremos ir mejorando para disponer de armas y equipamientos más poderosos, así como enfrentarse a enemigos de



mayor nivel, gracias la mecánica de juego de Far Cry New Dawn denominada “RPG simplificado”.

Os habréis fijado que la historia como siempre parece sencilla o simple pero luego irá creciendo hasta niveles muy profundos. Lo mejor tal vez de esta saga es lo que rodea a la historia porque además de la trama siempre tenemos muchos personajes que nos contarán sus penurias y sus aventuras.

Aunque el mundo haya cambiado seguiremos estando en el mismo pueblo de la anterior entrega y esto más que un problema será una virtud porque jugará con nuestros sentimientos haciendo recordar los momentos que pasamos en esos rincones, recordar las misiones que realizados en una determinada zona y sobre todo encontrarnos con un lugar conocido pero que sentimos



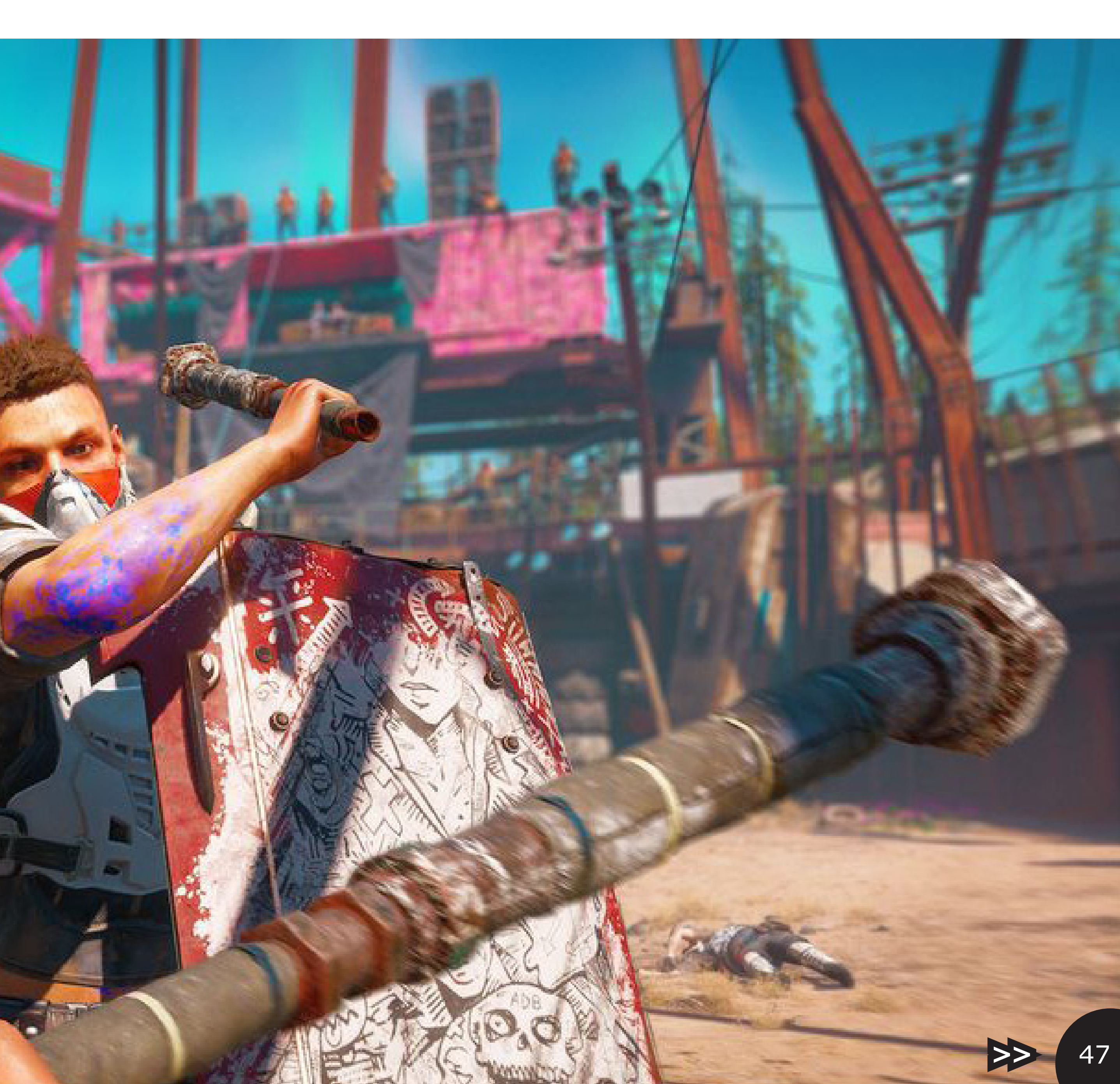
como realmente ha cambiado.

Hablando de los escenarios es sorprendente como se muestran y dignos de apreciar durante nuestra aventura. Muy a lo pensado que nos podríamos encontrar tras un apocalipsis, más bien nos vamos a encontrar con escenarios que son más de esperar después de una plaga que hubiera arrasado solo a la humanidad. Todo los entornos han crecido, la naturaleza ha vuelto a apoderarse de lo suyo para crear entornos muy verdes en contraposición de algunos que tendremos desérticos. También la gente ha cambiado porque siempre nos hemos visto en mundo en los que se ha reutilizado todos los medios existentes, se ha peleado por comida, y las casas se han adaptado



solo con material reciclado, pero en esta ocasión no es así, la humanidad sabe que todo tiene que continuar y por ellos nos veremos siempre con nuestras estructuras, nuevas zonas, todo como si simplemente no hubiera pasado nada.

Como novedad en la saga, el cuartel será también el punto de partida de las Expediciones, una serie de escenarios rejugables que tienen como objetivo algunos de los lugares más conocidos de los Estados Unidos. En estas deberemos hacernos con un conjunto de recursos extremadamente valiosos, y salir pitando de allí como alma que lleva el diablo. Estas expediciones vienen a sustituir el modo Arcade de Far Cry 5, y son un gran recurso para conseguir





GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, XB1, PC

DISTRIBUIDORA: UBISOFT

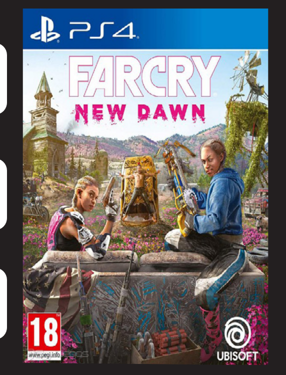
DESARROLLADORA: UBISOFT MONTREAL



NOTA 9.3

FAR CRY NEW DAWN

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.7
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	9.2



REALIZADO POR ISA GARCIA

recursos para nuestra base y armas. Lo bueno a la hora de repetirlas es que los enemigos nunca estarán en el mismo sitio por lo que siempre será un reto cuando decidimos adentrarnos en ellas. Terminamos hablando de las ediciones de las que dispone el juego. Far Cry New Dawn Standard Edition por 49,95 €, Far Cry New Dawn Deluxe Edition por 54,95 € (además del juego incluye el Deluxe Pack (Knight Pack, Hurk Legacy Pack, M133M Shotgun, RAT4 Rocket Launcher)); y Far Cry New Dawn Superbloom Edition en exclusiva en GAME por 44,95 € (el juego más el pack El Legado de Hurk, que contiene una apariencia de ametralladora, una apariencia de vehículo y un nuevo traje para tu personaje).

CONCLUSIÓN

Podemos concluir diciendo que si Far Cry 5 ya fue un juego que sorprendió en esta saga, este nuevo Far Cry mola mucho más. Han sabido usar todo lo bueno del anterior juego para mezclarlo con novedades y mejoras haciendo de este no solo un juego mejor si no un juego diferente. Cuenta con un nuevo sistema para conseguir armas, con una inteligencia artificial bastante mejorada, con unos escenarios que sorprenden porque no son los típicos que se ajustarán al tipo de historia y con mucho contenido rejugable, ¿Lo malo? No hay nada tan destacable como para incluirlo aquí.



UNA CONTINUACION DE LA SAGA QUE TE HARA PASAR MIEDO

Viviremos una dura aventura través de una Rusia postapocalíptica donde tenemos que luchar por la supervivencia, y el camino será duro y dificil.

Volvemos a meternos en una novela de Dmitry Glukhovsky para explorar las tierras salvajes de Rusia a través de vastos niveles siguiendo el emocionante argumento que abarca un año entero desde la primavera, pasando por el verano y el otoño hasta las profundidades del invierno nuclear. Estaremos a bordo de Aurora, una locomotora de vapor ultramodificada donde junto a un grupo de supervivientes buscaremos conseguir una nueva vida.

Año 2036. Un cuarto de siglo des-





pués de que la guerra nuclear devastara la tierra, unos cuantos miles de supervivientes todavía se aferran a la existencia bajo las ruinas de Moscú, en los túneles del Metro. Se han enfrentado a los elementos contaminados, han luchado contra bestias mutantes y horrores paranormales, y sufrido las llamas de una guerra civil.

Ahora, como Artyom, deberemos huir del Metro y liderar a un grupo de Spartan Rangers en un viaje increíble a través del continente recorriendo una Rusia postapocalíptica en busca de una nueva vida en el Este.

La historia se complementa muy bien con los documentos que vamos a ir encontrando por el mundo y si estamos atentos recogeremos información interesante de las conversaciones de otra gente.

Si sois seguidores de la saga os vais a encontrar con un juego que



sigue la línea de los anteriores pero con mucho más contenido y con una historia más profunda. Aunque no es un requisito necesario si es recomendable haber jugado a los juegos anteriores para enterarnos de todo. Aunque si vas a jugar a este juego me resultaría extraño que no hubieras probado alguno más de la franquicia.

Las decisiones que tomemos jugarán un papel crucial en la historia porque al ir junto con otros supervivientes, estos es posible que sufran las consecuencias de la una mala o más dura decisión lo que hará que la historia coja una profundidad mayor y que nos involucremos más en el personaje por tener que tener mucha sangre fría con muchas de estas elecciones.

Como elemento interesante nos encontraremos las anomalías, unas bolas azules de energía eléctrica altamente peligrosas para todo lo que se encuentre en un



radio de alcance concreto. Pueden aparecer de día o de noche, pero suelen seguir siempre el mismo patrón de movimiento.

Si fuera poco la escasez de recursos y los mutantes, la fauna también irá en nuestra contra por lo que en todo momento tendremos que tener cuidado y además sumarle que las balas y armas no nos sobraran, con este juego lo vais a pasar mal pero cada paso que deis realmente lo disfrutareis, am se me olvidaba, toda la superficie de Moscú está cubierta por un velo de peligrosa radiación por lo que siempre tenemos que llevar máscaras de gas en la superficie.

En Metro Exodus nos vamos a ver las caras con varias faccio-



nes, pero ¿Cuáles son estas?

Los niños del bosque que son un grupo de niños que se perdieron en un campamento de exploración cuando estalló la guerra y nunca tuvieron oportunidad de crecer.

Los Fanáticos. Estos están asentados junto al Volga y creen que la tecnología es la responsable de la locura del ser humano y que la salvación sólo llegará si la rechazamos.

Bandidos. Rondan las orillas del Volga y son salvajes y despiadados, dedicándose a atemorizar a la gente local y robarles todo lo que pueda resultarles de valor.

Hansa. Tras años de violenta guerra civil entre los fascistas del Imperio



y los comunistas de la Línea Roja, Hansa se ha convertido en el grupo dominante. Se ha mantenido como una presencia benévola que promueve el comercio y las libertades sociales; además, son aliados naturales de la Orden Espartana.

Luego están los Mutantes. De estos nos vamos de varios tipos: Lobos, Osos Mutantes, Gambas, Humanimales, Demonios y Vigilantes.

Gráficamente es un juego muy potente porque no solo tiene unos escenarios detallados y muy cuidados sino que además recrea los ciclos de noche y día con sus condiciones atmosféricas dinámicas. Esto hace que realizar las misiones de día y de noche no se resuelvan de igual manera por lo que tendremos que jugar con eso para ver cuando resol-



vemos cada misión. Por el día los bandidos serán un gran problema porque estarán muy atentos, por la noche duermen pero despertarán otras criaturas peores aún… lo dicho, deberemos valorar cuándo ejecutar cada misión.

Cuenta con una amplia variedad de escenarios además de que en cada una podremos jugar a distintas misiones secundarias. Estos van acompañados de un ambiente único que darán siempre ese toque de inquietud con un aullido perdido en la oscuridad o una luz donde no debería haber nada. Pero no todo es bueno en esta saga y se que tal vez falta un poco de diferencia entre los personajes porque nos encontramos con muchas caras parecidas.

Tendremos que prepararnos para



GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: 4A GAMES



NOTA 9.0

METRO EXODUS	
HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	8.6



REALIZADO POR ANTONIO FERNANDEZ

la guerra creando nuestra propias armas, personalizarlas hasta niveles extremos para estar preparados cuando nos enfrentemos a los enemigos que no siempre serán otras personas sino que además nos veremos las caras contra mutantes. El número de armas no será elevado pero en verdad son suficientes porque no necesitamos usar más y podemos modificarlas para adaptarlas a nuestra necesidades. Aunque lo que más escasea es la munición y con eso si tendremos que tener más cuidado.

No vamos a entrar demasiado en detalle en las armas porque se nos iría de las manos el análisis pero sí podemos deciros que tipo de armas os vais a encontrar en el juego. Las armas que veréis son Pistola Bastard, Escopeta Shambler, Kalash, Tikhar, Helsing, Ashot, Revolver, Bulldog y Valve. Todos estos nombres os sonarán raro pero pronto os haréis a ellas, porque son muy peculiares, creadas con material reciclado para poder sobrevivir en este salvaje mundo.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir de Metro Exodus que es un juego muy bueno con una historia profunda, un sistema de armas interesante, gran variedad de enemigos, más grande que otros juegos de la saga y con unos grandes gráficos. Quizá le fallan alguno detalles para sea un juego de diez pero tiene un ambiente que nos hace disfrutarlo un montón.



ANTHEM ES UN COMPLETO JUEGO DONDE TENEMOS HORAS Y HORAS DE CONTENIDO PARA JUGAR

BioWare y Electronic Arts presentan un juego de mundo abierto y el libre albedrío con mucho contenido y misiones donde lucharemos por la supervivencia de la humanidad



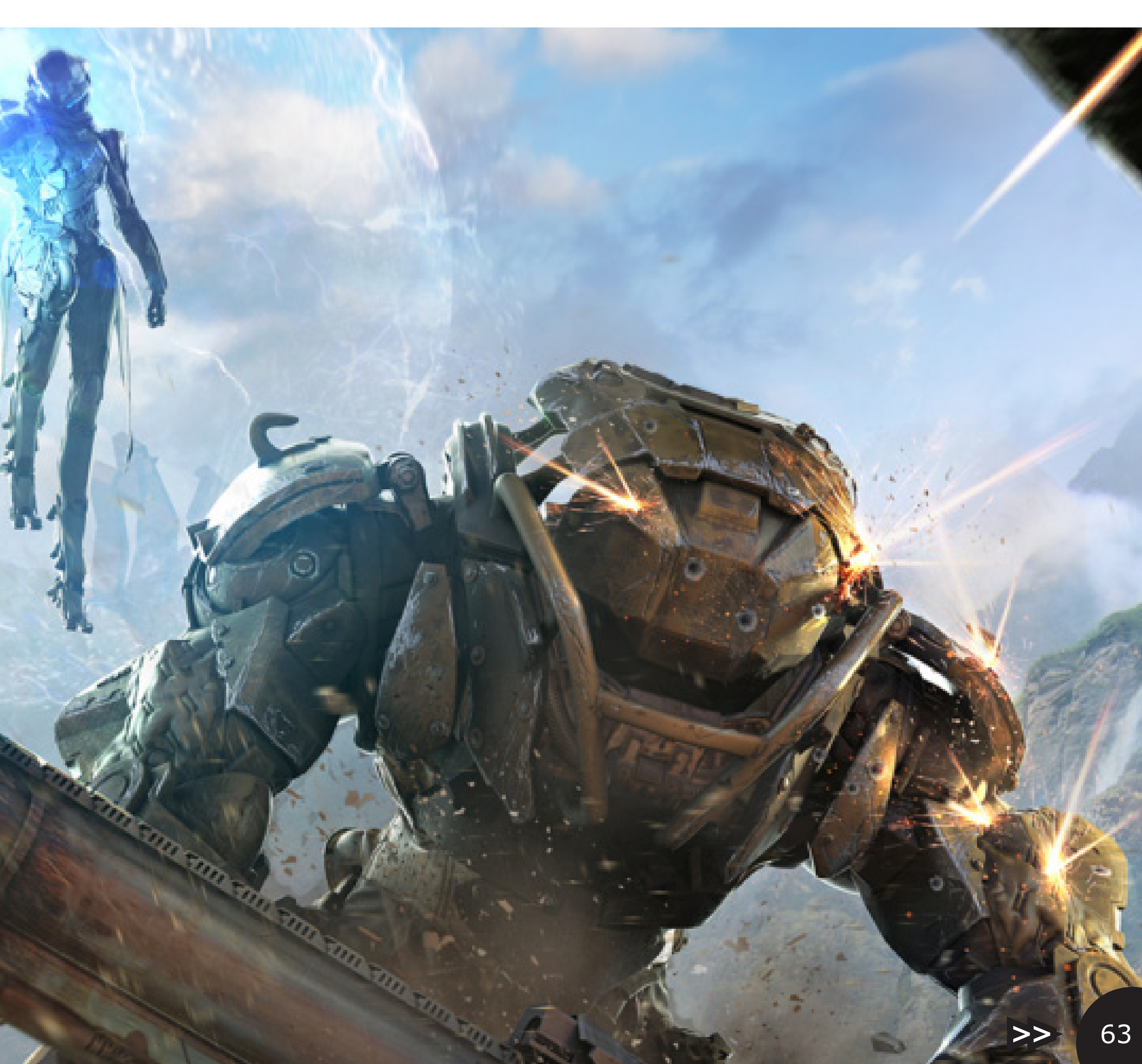
Son varios los juegos que encontramos con esta fórmula en el mercado y aunque la idea es novedosa y buena necesita un repaso por parte del equipo de desarrollo para competir codo a codo con los juegos que ya están disponibles. Nuestra misión en líneas generales, fuera de la historia, será recorrer el mundo en busca de acción, conseguir equipo, luchar con y contra otros jugadores y realizar muchas misiones.

El juego en sí dispone de una base sólida y en general la idea y el contenido es excelente pero tiene algunos fallos bastante graves que se tienen que ir mejorando para ofrecernos una experiencia divertida y única.

Anthem cuenta la historia de un universo en el que la humanidad



lucha por sobrevivir en un salvaje entorno plagado de amenazas de un mundo inacabado donde los Dioses decidieron desaparecer antes de terminarlo. Equipados con Alabardas, unos increíbles exotrajes acorazados, la facción conocida como los Libranceros intenta inclinar la balanza en favor de la humanidad. Una historia que a priori parece muy interesante pero que con el tiempo pierde interés ya que no cuenta demasiado y solo nos tiene dandole vueltas a lo mismo. Una pena que no nos veamos inmersos en una historia mucho más profunda como otros juego de BioWare. En cambio, el mundo que rodea todo si está bien enlazado y con unas profundas raíces como puede ser las vidas de los personajes que nos encontrados, cuenta con unas historias personales y un nivel de detalle que sí



hará que querramos saber más.

Potenciar las Alabardas será clave para sobrevivir a los peligros de Anthem. A medida que nuestro piloto adquiera experiencia en el manejo de una Alabarda determinada, también acumulará un equipamiento variado en cuanto a habilidades y rarezas.Si nos centramos más en estas nos vamos a encontrar con cuatro grandes tipos: Comando, Coloso, Interceptor y Tormenta.

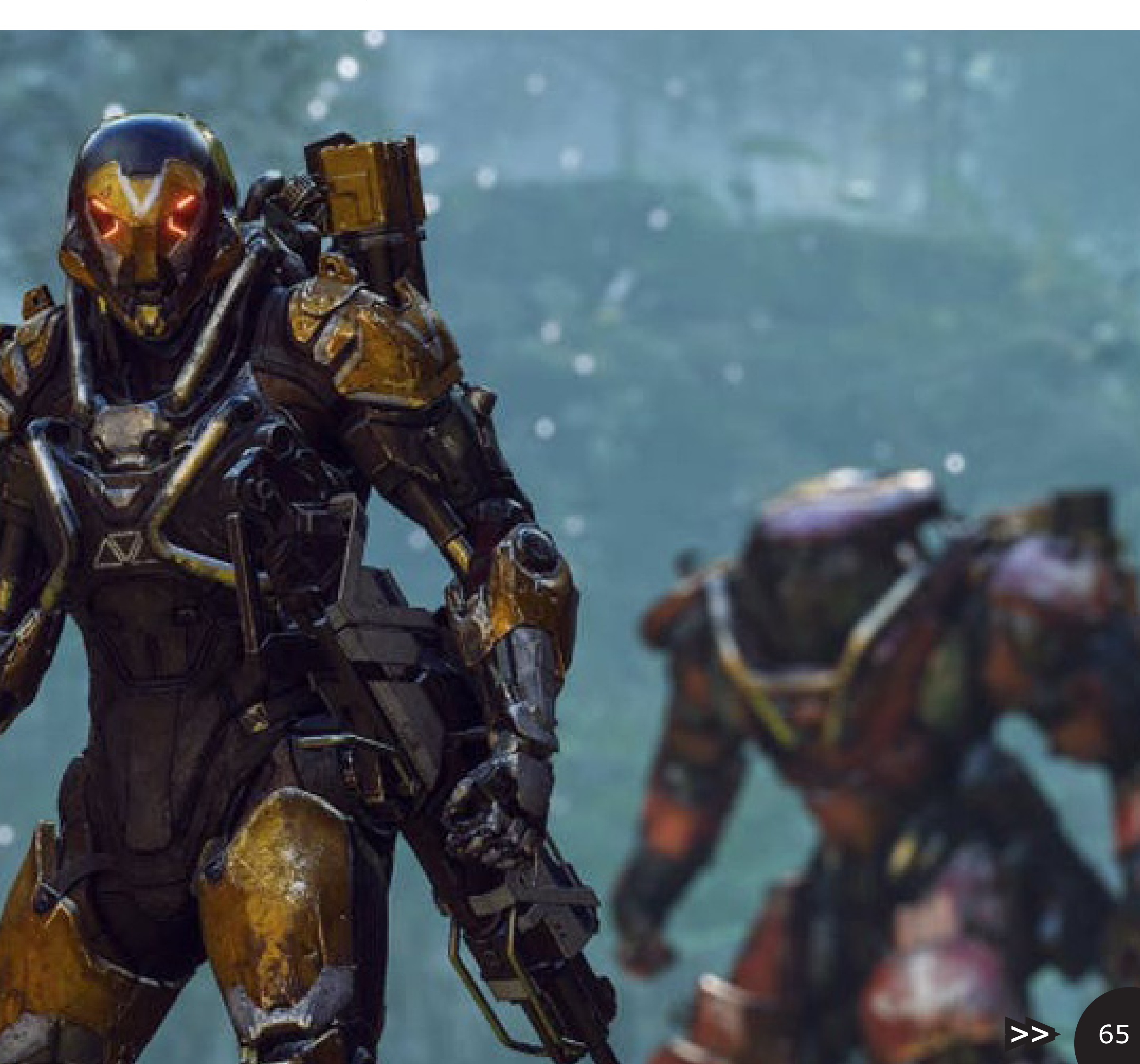
Alabarda Comando, es la alabarda más versátil ya que cuenta con una gran precisión y daño. Sirve para libranceros y centinelas convirtiendo es una arma realmente mortífera. Es bueno tanto atacando como defendiendo. Como habilidades especiales cuenta con Maza de Choque (una vara eléctrica portátil perfecta para el cuer-



po a cuerpo) y Lluvia de misiones de amplio espectro (una ráfaga de misiones perfecta para atacar a varios enemigos en movimiento).

Alabarda Coloso, la más grande de todas. Es útil y devastadora contra pequeños ejércitos ya que es la única alabarda capaz de manejar armas pesadas. Como habilidades especiales cuenta con Lanzallamas (no hay mucho que explicar aquí) y Mortero de alta potencia (Un proyectil explosivo ideal para destruir una zona y a todos los enemigos que estén ahí).

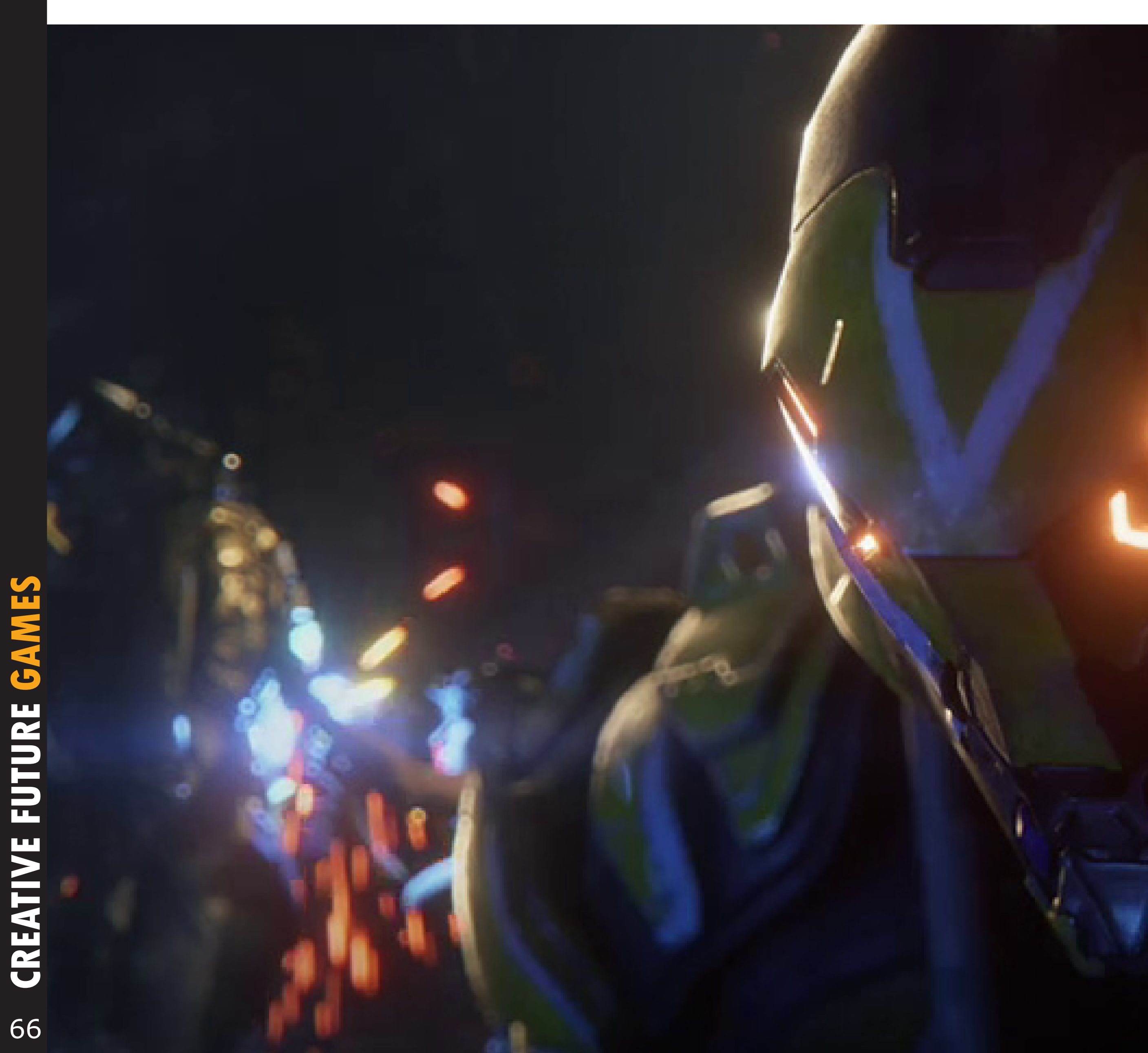
Alabarda Interceptor, si te gusta la rapidez no dudes en elegir esta. La interceptor nos será muy útil si queremos acercarnos al enemigo rápidamente y comenzar con el daño. Acercarse, atacar y escapar, será su estrategia. Como habili-



dades especiales cuenta con Baliza de objetivo (haremos que un enemigos sea un objetivo más fácil para nuestros aliados) y Bomba de Veneno (Una bomba que abrasará enemigos cubriendolos con ácido).

Alabarda Tormenta, es la alabarda que será la encargada de los ataques a distancia. La Tormenta canaliza la energía pura del Himno a través de sus glifos para flotar sobre el campo de batalla e infligir daño. Como habilidades especiales cuenta con Cristales de hielo (dispara cristales helados que congelen lentamente todo) y Tormenta elemental (invoca un torrente de energía que asola la zona de actuación... y a cualquier enemigo que entre en él).

En Anthem exploramos el mundo y comtemplamos misiones para cumplir nuestro deber como li-



brancero. El Vigía cada vez está más cerca de controlar el poder del Himno. Si lo consigue, puede ser el fin de los habitantes de Fuerte Tarsis. Para desbaratar su planes, tenemos que explorar el mundo y aceptar diferentes misiones y tareas. A medida que avanzamos nos vamos a encontrar con todo tipo de misiones. Las misiones están compuestas de distintas actividades, como silenciar reliquias moldeadoras, rescatar a personas en peligro y enfrentarte a hordas de escaras o bestias colosales.

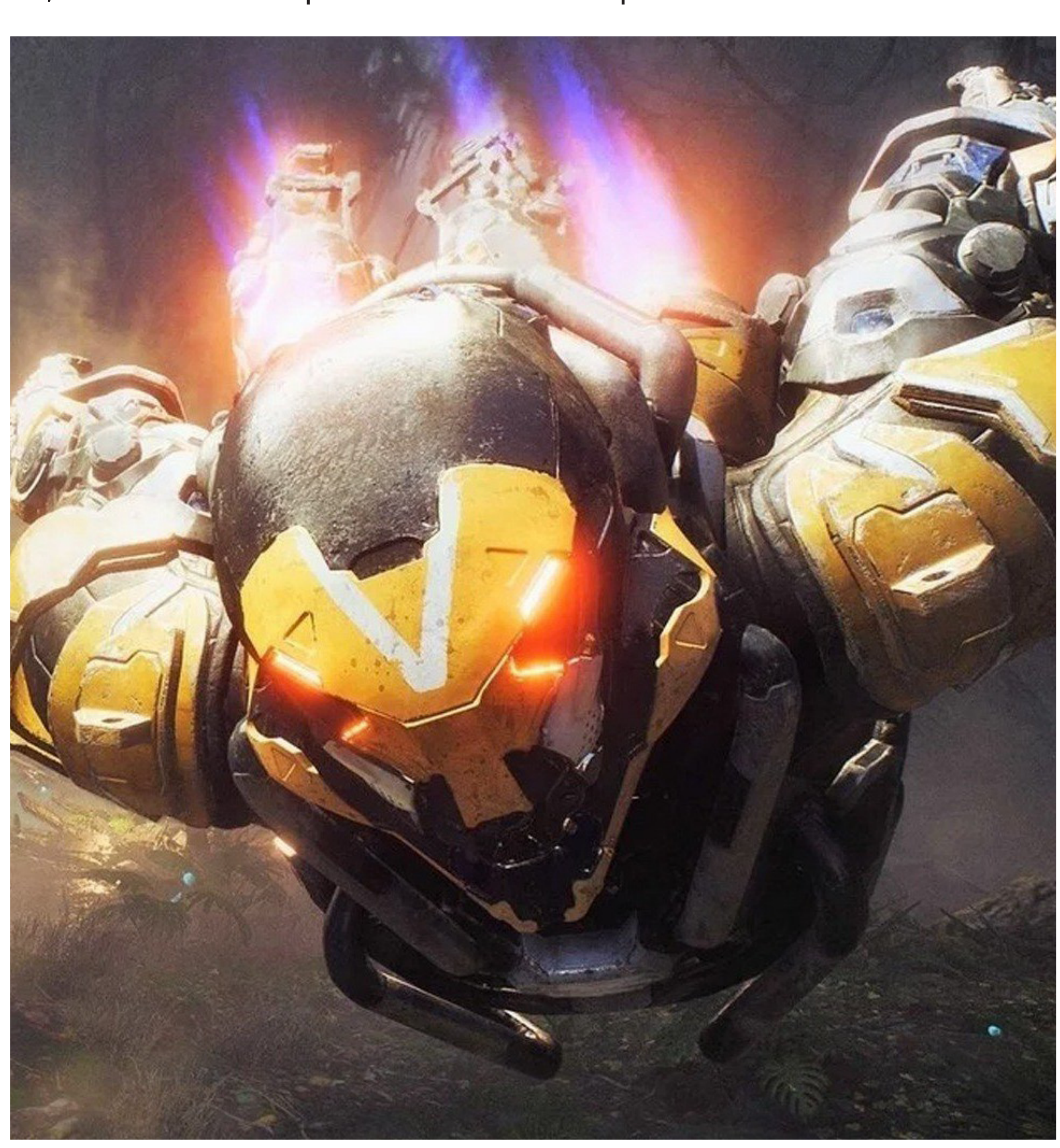
También cuenta con Los baluartes, zonas particularmente difíciles de completar en las que estamos obligados a dar lo mejor de nosotros barriendo a hordas de enemigos y completando objetivo tras objetivo para avanzar en la misión hasta alcanzar la batalla



final. Tras haber despejado un baluarte podemos regresar a Fuerte Tarsis y reclamar las recompensas que hemos obtenido por el camino.

Por otro lado está el mundo abierto y el libre albedrío donde podemos vagar en búsqueda de recompensas y aprender nuevas habilidades, e incluso nos toparemos con hordas de temibles escaras o que nos encomendaron la labor de silenciar una reliquia moldeadora que se ha vuelto inestable.

A la hora de jugar con otra gente no podemos quejarnos, muy al contrario, siempre tendremos una rapidez excelente a la hora



GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: BIOWARE



NOTA 9.1

ANTHEM	
HISTORIA	8.6
GRAFICOS	9.4
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	8.8



REALIZADO POR CRISTINA USERO

de buscar otros jugadores, y más sabiendo que Anthem busca que siempre juguemos en grupo ya que hemos probado a jugar en solitario y parece un juego totalmente distinto, casi imposible de superar, en cambio cuando decidimos formar una equipo la experiencia jugable crece exponencialmente.

La jugabilidad que ofrece no vamos a decir que es de diez pero si que está muy bien porque tanto combates como movimientos de los personajes van fluidos y responden correctamente a nuestras órdenes. Ir por Anthem es una experiencia disfrutable por lo bien que se comporta todo. Si vemos un fallo aquí y es que la IA de los enemigos no es bastante regulera.

Para finalizar deciros que el juego cuenta con una edición especial llamada Edición Legión del Alba de Anthem. Esta edición especial cuenta con exclusivas Alabardas de la Legión del Alba, los legendarios guerreros que precedieron a los Libranceros y el arma exclusiva Luz de la Legión.

CONCLUSIÓN

Estamos ante un juego grande, con un mundo enorme lleno de posibilidades, con muchísimas horas de juego, con un sistema de combate que funciona muy bien, rápido a la hora de buscar amigos para jugar, con unos gráficos y audios impecables pero por el contrario le falta chicha a la historia principal y la IA de los enemigos flojea.



DIRT RALLY 2.0 CUENTA CON UN MODELO DE CONTROL MÁS REALISTA

DiRT Rally 2.0 cuenta con más de 40 vehículos, 6 localizaciones reales y además la licencia Oficial del Mundial de la FIA WORLD RALLYCROSS, ¿Se puede pedir más?

Una selección de icónicas localizaciones de rally alrededor del mundo donde solo contaremos con la ayuda de nuestro copiloto. Los escenarios que nos encontraremos estarán ubicados en Nueva Zelanda, Argentina, España, Polonia, Australia y Estados Unidos.

Si venís de jugar a los demás jue-

gos de la franquicia, sentirás que este juego está bien integrado en ella. Ha tomado lo suficiente de los anteriores juegos para comenzar con una gran base y sobre ello ha añadido y mejorado y el resultado no hay nada más que verlo, ha sido de lo más satisfactorio. Con esta edición han cogido todo lo bueno de la anterior entrega, lo han mejorado, han metido nuevos detalles y listo, un Dirt perfecto para jugar.

El juego en esencia bebe mucho de Dirt 4 con mucho regustillo de las anteriores entregas y eso mola porque tal vez es lo que le falta-ba a la anterior entrega. Y encima nos ofrece nuevos modos con Mi Equipo donde con cada carrera





seremos mejores buscando que siempre queramos jugar más y a la vez premiandonos por ello.

Dentro de los tipos de todoterrenos, que ya hemos anunciado que son más de cuarenta, tenemos para elegir modelos de coches de rally antiguos y modernos, incluyendo el, VW Polo GTI R5, Mitsubishi Lancer Evolution X, Citroën C3 R5, Chevrolet Camaro GT4.R y el Ford Mustang RGT.

A la hora de hablar de la jugabilidad podemos decir que este juego tiene muchas mejoras en el manejo respecto a sus anteriores, contando con grandes mejoras en las superficies, y los escenarios



ofreciendo una experiencia todoterreno más auténtica además de que tenemos para jugar una variada selección de eventos y campeonatos, ambos tanto en el modo carrera para un jugador y como en un entorno competitivo online.

Si no te gusta jugar contra la IA de la máquina y prefieres competir contra otros jugadores, en este juego tendrás muchas opciones para demostrar lo que vales. porque entre otras el juego cuenta con desafíos diarios, semanales y mensuales, con clasificaciones y eventos de carácter mundial.

No solo estaremos corriendo y compitiendo sino que tendre-




PIAA
BILSTEIN
YOKOHAMA

GENERO: CARRERAS/CONDUCCIÓN | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CODEMASTERS

3
www.pegi.info

NOTA
8.9

DIRT RALLY 2.0

TRAYECTORIA	8.0		
GRAFICOS	8.9	MUSICA	8.7
JUGABILIDAD	8.9	TRADUCCION	9.7



REALIZADO POR RAMON GOMEZ

mos que estar atentos de todo lo que envuelve este mundo tanto controlando la plantilla de trabajadores como mejorando el garaje para meter más coches. Como no, podremos customizar nuestro coche para adaptarlo a las carreras donde todo será importante tanto por el deterioro de los neumáticos como los golpes que podamos recibir durante las rutas.

Que decir que el juego llega totalmente en castellano tanto textos como audios.

Para completar el análisis comentaros que hay una Edición Deluxe del juego que incluye cinco vehículos (Ford Escort Mk II, Lancia Stratos, Subaru Impreza 1995, AUDI Sport quattro S1 E2 y Ford Fiesta OMSE SuperCar Lite), las primeras dos temporadas de contenidos adicionales, cada una con tres localizaciones (divididas entre rally y rallycross), además de cinco vehículos adicionales, y mejorados coches de inicio para My Team, bonificaciones de juego y eventos con elevadas recompensas.

CONCLUSIÓN

En resumen Dirt Rally 2.0 se ve como una versión evolucionada de Dirt4, un nuevo juego con muchas mejoras de los anteriores con algunos modos de juegos nuevos, con muchos coches, unos recorridos bien diseñados y mucha competición. Si eres de jugar a los rallies y sobre todo si te chifla la competición no puedes dejar de lado este juego.



OTRA NUEVA OPORTUNIDAD PARA RECUPERAR LA TIERRA CON ESTE GOTY

NieR: Automata es un juego que combina a la perfección los elementos de rol y acción en un desolado mundo abierto en el que los androides 2B, 9S y A2 deben luchar a fin de recuperar el mundo para sus creadores humanos

Con Nier: Autómata nos encontramos con JRPG (juego de rol de estilo japonés) de mundo abierto con todo lo que ello conlleva. Mejoras de personaje, botín aleatorio, subida de nivel y gran variedad de armamento entre otras cosas.

La historia nos cuenta que una raza alienígena mandó un ejército de robots para conquistar la tierra y los supervivientes de la guerra tuvieron que refugiarse en la luna para poder sobrevivir, sin embargo, no podemos quedarnos de





brazos cruzados mientras otros expolian nuestro planeta por lo que desde una estación espacial llamada el bunker enviamos androides a combatir contra estas máquinas y recuperar lo que es nuestro.

Pero esto no es todo el argumento del juego, solo la premisa inicial. Se trata de un argumento complejo y mucho más extenso que lo dicho aquí, pero decir más sería ha-



cer spoiler, cosa que a no ser que sea de extrema necesidad prefiero evitar a toda costa. Lo único que voy a añadir es que la historia se centra precisamente en estos androides (2B, la androide femenina y 9S, su acompañante) y sus personalidades, y pese a ser robots nos hacen preocuparnos por ellos a lo largo de toda la aventura.

Haremos uso de las vainas de apo-



yo táctico dentro y fuera del combate: Las vainas pueden atacar al enemigo de forma manual y automática. También pueden proporcionar ayuda fuera del combate, por ejemplo, para desplazarnos por el aire. Es posible mejorar las vainas a lo largo del juego con nuevos ataques y modificaciones.

A destacar un chip que solo se encuentra en el modo fácil que prácticamente nos elimina los combates por si lo único que nos interesa es la historia, pero he de decir que eso sería un desperdicio, porque los combates están muy bien diseñados. Aunque sencillos nos ofre-



cen muchas posibilidades y una complejidad que no ves en principio, pero con una buena curva de aprendizaje resultando tremendamente entretenidos y de una gran belleza visual. Alterna entre ataques a corta y larga distancia al enfrentarte a hordas de enemigos y desafiantes jefes en múltiples mapas de mundo abierto.

El juego conecta los sobrecogedores paisajes y localizaciones fluidamente sin necesidad de carga. Los entornos se ejecutan a 60 fps y contienen un gran número de tramas secundarias además de la historia principal.



GENERO: ROL/ACCIÓN

PLATAFORMA: PS4, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: PLATINUMGAMES, INC.



NOTA 9.0

NIER:AUTOMATA GOTY EDITION

HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.1
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	8.0



REALIZADO POR ISA GARCIA

Esta versión contiene el además del juego el DLC de poslanzamiento, accesorios para el juego y otros bonus (El DLC 3C3C1D119440927, cuatro diseños para los pods (Grimoire Weiss, Pod retro gris, Pod retro rojo y Pod caja) y el accesorio Máscara máquina). Y si compramos la versión para PlayStation 4 un tema dinámico, 15 avatares para PSN y los diseños para pods Cabeza de amazarashi y Pod consola. El apartado gráfico tiene un buen nivel artístico, sobre todo en los personajes y algunas localizaciones, pero se ve ensombrecido por los escenarios que tienen algunos elementos de bajo nivel.

En este punto no podemos contar nada más porque sería repetir lo que ya hablamos en el análisis del juego original. Así que las siguientes líneas las escribiréis vosotros, ¡Que disfruteis del juego!

CONCLUSIÓN

En definitiva, Nier: Autómata es un juego excelente que recomiendo a todo el mundo al menos que lo prueben, ya que probablemente acabaréis amándolo u odiándolo, pero no creo que deje a nadie indiferente. Para los que ya han jugado el juego con anterioridad o lo tienen, no les va a aportar nada nuevo esta edición, pero si fuiste de los que dejaron el juego en la lista de deseados es una gran oportunidad ya que incluye el contenido extra que se lanzó con el juego.



CAMBIAREMOS EL PASADO Y EL FUTURO

Steins;Gate Elite ha sido completamente remasterizado con escenas animadas extraídas del anime creando una nueva experiencia envolvente. Sigue la historia de un grupo de jóvenes, componentes de un laboratorio y expertos en tecnología que descubren los medios para cambiar el pasado a través del correo electrónico utilizando un microondas modificado. Comienzan a perder el control de sus experimentos para sobrepasar los límites del tiempo al verse envueltos en una conspiración en torno al SERN, la organización que se oculta tras el Gran Colisionador de Hadrones, y John Titor, que afirma que proviene de un futuro distópico. Una historia larga ya que cuenta con una treintena de horas de juego donde cada decisión tomada tiene sus propias consecuencias, desplaza la línea del mundo más o menos para alcanzar una divergencia del 1%, proporcionan-

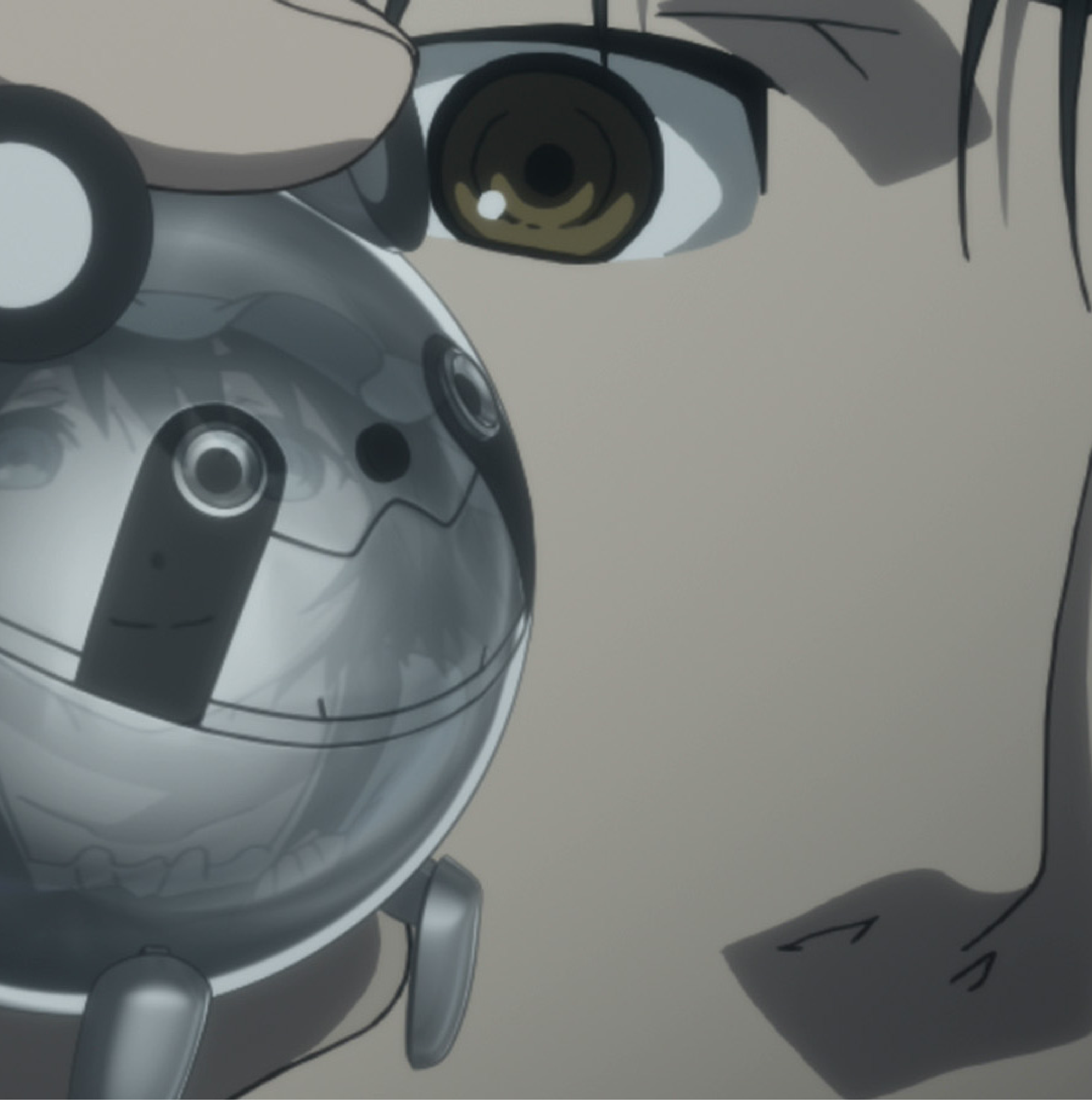

Radi-Kan, which is just across the st



do multitud de finales animados.

No vamos a entrar en demasiada profundidad en juego porque ya lo analizamos hace unos años pero sí podemos deciros sobre todo las novedades que ofrece. De todas formas si queréis conocer lo que hablamos en su día solo tenéis que echar a atrás en nuestros número y localizar el análisis original. Esta remasterización incluye nuevas secuencias de animación para algunos finales además de la magnífica animación de los 24 episodios del anime de Stein; Gate.

Podemos decir que la historia será la misma, no se han tocado los textos (que nos llegan en in-



glés). En cambio sí ha mejorado mucho su entorno gráfico y si conocías el juego vale la pena volver a retomarlo, si no lo conocías hasta este punto y estás leyendo esto, dale una oportunidad porque te va a gustar mucho. Si tienes que tener en cuenta que el juego cuenta con más texto que juego por lo que tendrás que leer mucho siendo una novela visual, más que interesante si estás cansado de otros estilos de juego y quieres algo más pausado y entretenido.

Lo tal vez más interesante es que lo que llega a enganchar una vez comienzas a jugar porque todo lo que ocurre lo explican, todo lo que lleva por detrás un hecho científico



se explica pero curiosamente todo con teorías reales aunque muchas no demostradas por lo que si investigamos un poco a la vez que jugamos nos sentimos más atraídos con continuar jugando.

Dependiendo de la versión de juego que tengamos contaremos con un ligero cambio. Con la versión de PS4 incluye un remake HD de Steins; Gate: Linear Bounded Phenogram, una colección de 10 historias adicionales creadas por escritores de renombre, incluyendo el guionista de Zero Scape, Kotaro

Uchikoshi. En cambio con la edición Switch tendremos 8-BIT ADC Steins; Gate, una versión especial del juego con gráficos y música de 8 bits desarrollada por el creador de la serie Chiyomaru Shikura.

El juego cuenta con una Edición Limitada que incluye contenidos adicionales como el Libro de Arte en tapa dura con más de 100 páginas. El libro no solo incluye las bellas imágenes de arte del juego sino que podremos sumergirnos en el universo de STEINS;GATE con la colección de su guión gráfico creado por Kenichi Kawamura, el director del anime STEINS;GATE 0. Junto a esto, la edición incluirá un poster de tela, una caja exterior personalizada y exclusivos juegos como bonificación adicional: STEINS;GATE: Linear Bounded Phenogram para PlayStation®4 y el juego de 8-BIT para Nintendo Switch™, ADV STEINS;GATE.



CONCLUSIÓN

Concluimos diciendo que Steins; Gate Elite es una remasterización que hace mejor al juego. Cuenta con todo lo que ya conocíamos (que ya era muy bueno) y con el plus de algunos extras y unos mejores gráficos. Es un estilo de juego muy especial porque lo que no gustará a todos los públicos pero si te gustan las novelas visuales esta será una de las mejores que hayas probado.



Un nuevo juego para nuestras gafas de realidad virtual ¿Preparado para entrar en este nuevo mundo?

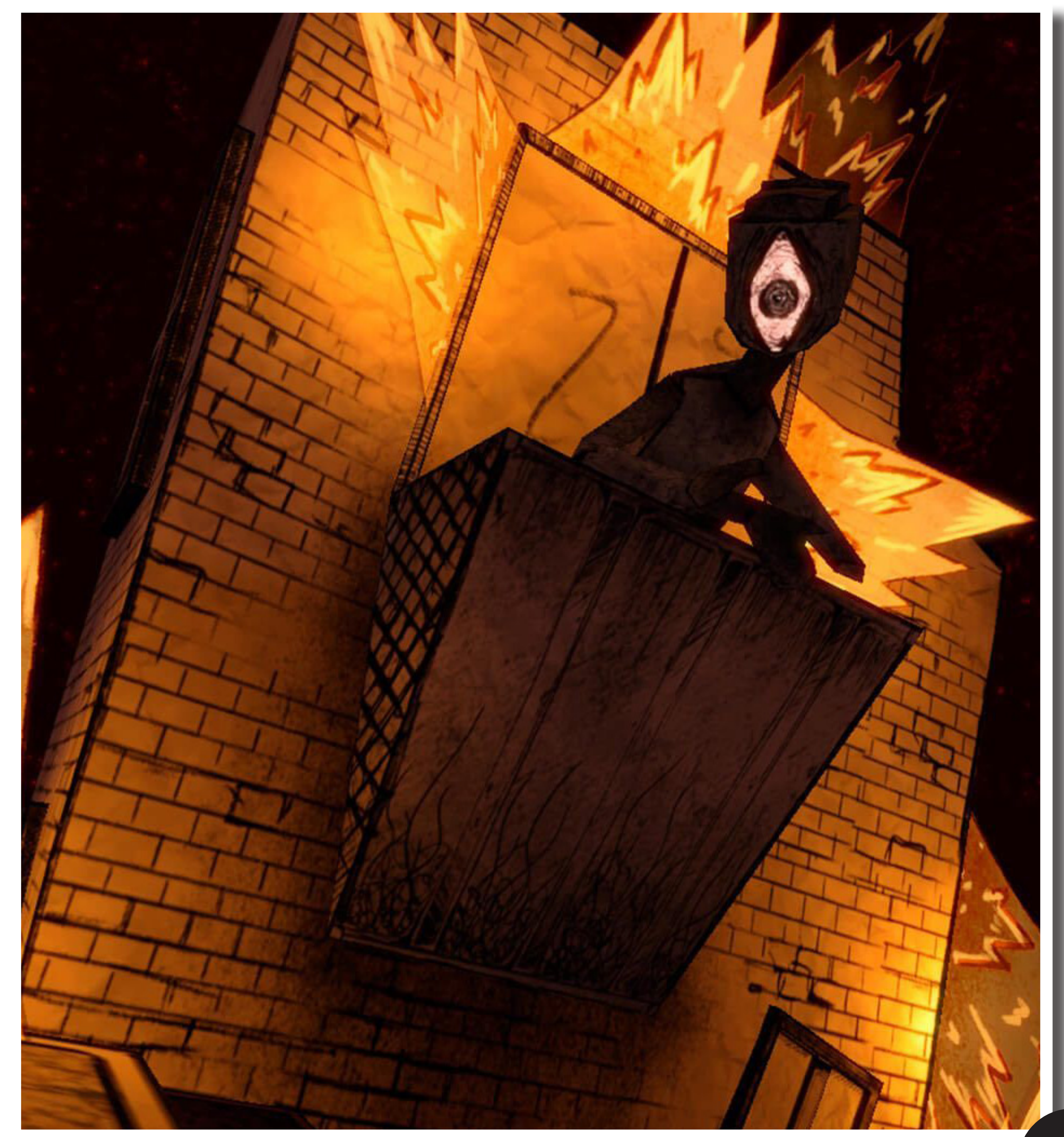
A un precio bastante bajo, ya que no supera los quince euros disponemos en PlayStation Store de este divertido juego en exclusiva para Playstation 4 desarrollado por el estudio World Domination Project bajo la iniciativa PlayStation Talents Games Camp Valencia en colaboración con Lanzadera.

Este juego fue finalista de los premios PlayStation Talents y recibió tres nominaciones: mejor arte, mejor juego para la prensa y mejor uso de plataformas PlayStation, por lo que posteriormente el equipo entró en el programa PlayStation Talents Games Camp Valencia .

Anyone's Diary es un título de plataformas y puzzles en tercera persona en el que viviremos un viaje psicológico en el que controlaremos a Anyone así como ciertas partes de su mundo. Anyone cuenta con una identidad desconocida, sin género ni edad especificada. A través de su diario, descu-

brimos sus ilusiones y sus miedos con lo que podremos avanzar a través de una ciudad de papel distorsionada para resolver los conflictos convertidos en puzles.

El diario de nuestro personaje tiene tres capítulos y comenzamos adivinando que algo malo le ha ocurrido aunque no tenemos claro el qué. La pena tal vez es que dura muy poquito porque en algo menos de cinco horas tendremos todo terminado y listo y aunque es





cierto que podremos rejugarlo por algunos detalles se queda corto.

Aunque suene extraño el juego no contará con ningún texto ni audio, por lo que todo serán sensaciones que de una forma u otra nosotros tendremos que interpretar. No es el primer juego que nos encontramos así y ciertamente son ideales para desconectar del mundo y comenzar a pensar y disfrutar.

Gráficamente el juego pinta bien, usando un estilo con colores apagados que va que ni pintado con lo que quiere expresar el juego.

Hablando de jugabilidad, esta muy bien desarrollado como podemos ir interactuando con el entorno tanto moviendo objetos



como desplazandonos por él. Los puzles que nos ofrece Anyone's Diary son bastante sencillos por lo que la experiencia de usar las gafas para jugar y resolverlos gusta mucho. Eso sí, no penséis que vais a ir corriendo porque tendremos que observar el entorno y descubrir la solución a estos.

Finalmente nos gustaría comentar que el juego gestiona tan bien sus recursos como los movimientos, los escenarios y por supuesto el diseño gráfico que ha conseguido que estemos jugando durante un buen rato y no nos encontremos mareados.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que estamos ante un juego sencillo pero práctico. No es largo de duración pero el tiempo que estemos jugando lo disfrutaremos gracias a sus puzles y la historia que no cuenta porque nos dará pie a meditar e ir sacando nuestras propias conclusiones.



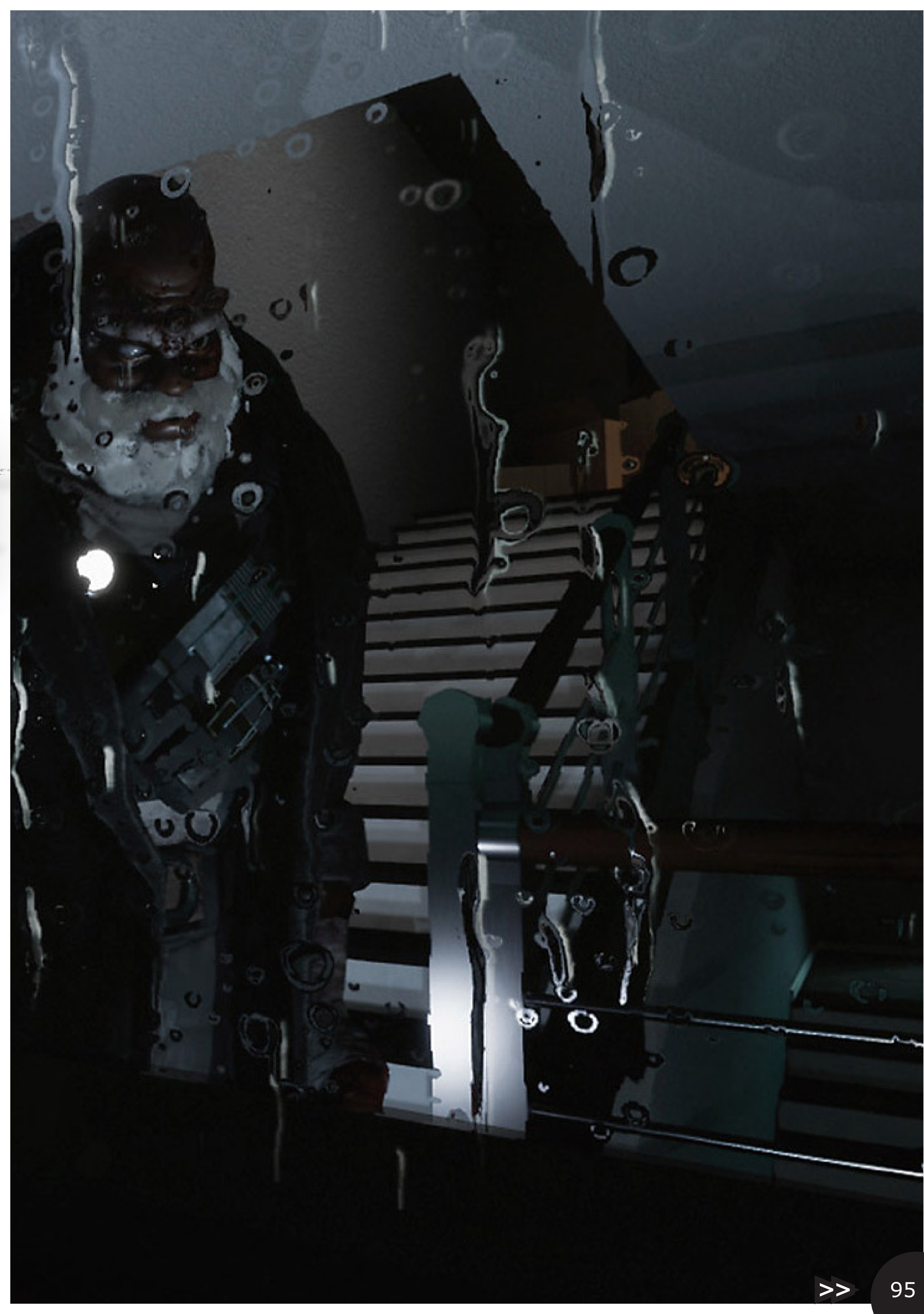
Playstation no para de encontrar talentos, de traer buenos juegos al mercado y de apoyar a posibles estudios que en unos años sean los que nos traigan los triples A que tanto nos gustan

Hide and Seek ha sido desarrollado por el estudio español Tessera Studios, el cual consiguió el galardón al 'Mejor Juego' de la III edición de los premios PlayStation.

Este título que llega con la exclusividad para Playstation 4 con compatibilidad para PlayStation VR.

Estamos ante un juego de sigilo en primera persona en el que asumimos el papel de Ben, un niño de trece años que presencia cómo sus padres son atados y torturados por tres desconocidos que entran por la fuerza en su casa y parecen estar buscando algo… Un argumento duro.

Teniendo como protagonista este niño, nuestra misión consistirá en





movernos por la casa pasando desapercibido y burlando a los enemigos. Con este comienzo iremos avanzando no solo para llegar a una solución que salve a nuestra familia sino que iremos descubriendo secretos sobre nuestra propia familia. Esta historia que narra el juego de manera tan directa se verá complementada con los documentos que iremos encontrando en las distintas habitaciones e incluso aprenderemos mucho escuchando a los ladrones.

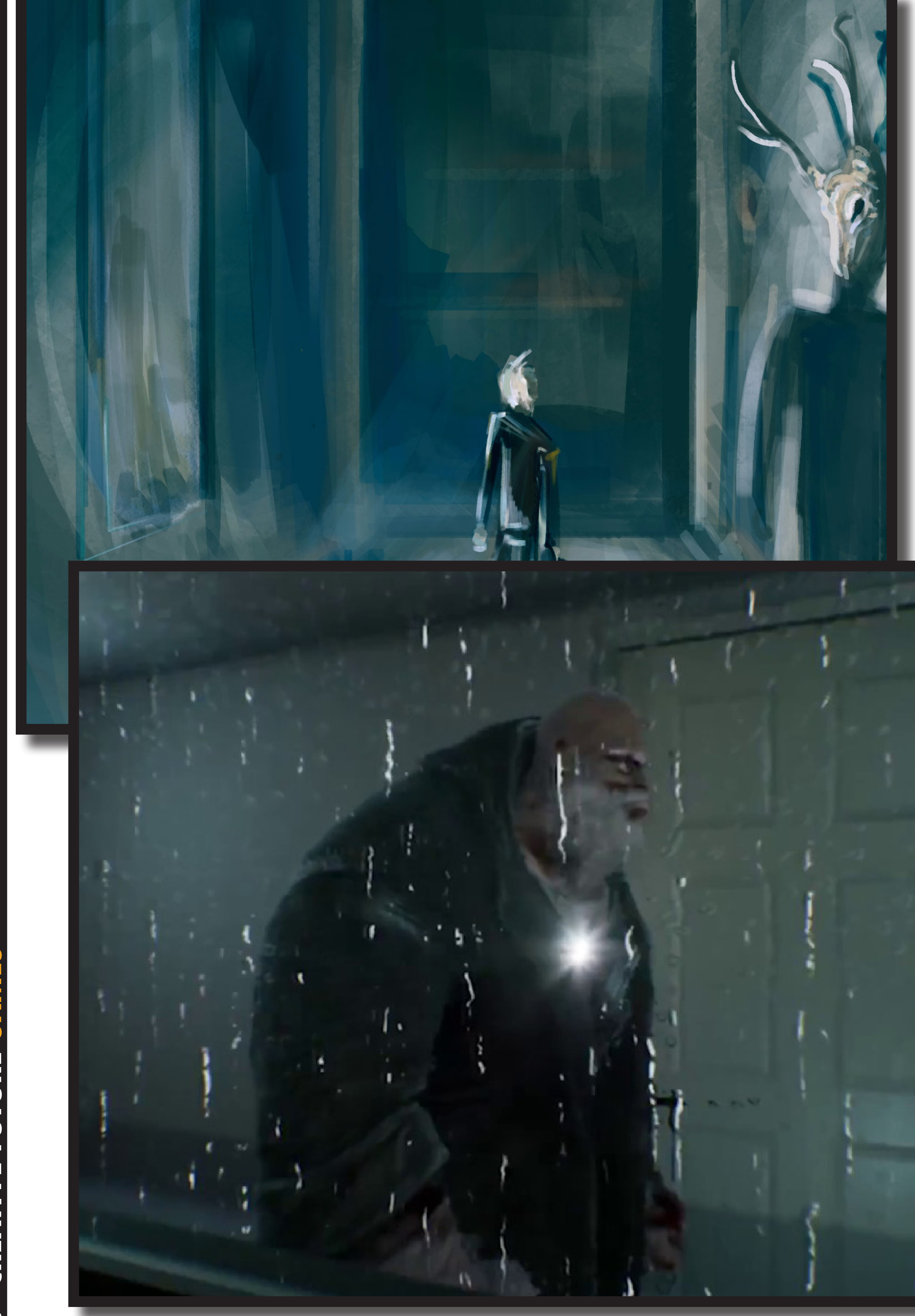
Lo que sorprende es el dinero que tiene la familia de nuestro pequeño amigo Ben porque para ser una casa en el campo tiene muchísimas habilitaciones y hacien-



do un poco de cuentas no salen muchos metros cuadrados. Lo que es una ventaja porque tiene muchos lugares para escondernos como pueden ser los armarios.

El género del juego como ya suponeis es de terror por lo que pasaremos muy malos ratos explorando, siempre con la incertidumbre de donde puede aparecer un intruso que nos encuentre. Sin lugar a dudas han realizado un gran trabajo consiguiente que siempre estemos atento que no bajemos la guardia en ningún punto gracias a todo su diseño y desarrollo de la narrativa.

Hablando de la jugabilidad podemos decir que la idea del movimiento del pequeño bien es muy original e ideal para el juego



GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: SIE ESPAÑA

DESARROLLADORA: TESSERA STUDIOSGAMES

18 www.pegi.info

INTRUDERS: HIDE AND SEEK

TRAYECTORIA	7.1
GRAFICOS	7.0
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.9
TRADUCCION	8.5

NOTA 7.5



REALIZADO POR ISA GARCIA

teniendo en cuenta siempre que estamos jugando con un niño. Podemos ser muy sigilosos o correr haciendo un ruido brutal, lo que viene a ser un problema porque encima al ser tan pequeño tampoco corre a una gran velocidad. Con esto nos da mucho juego pero a la vez busca que nos dediquemos a ir siempre con mucho cuidado. Todo esto hará que el juego no sea fácil por lo que habrá que pensar bien nuestros movimientos y sobre todo tener mucho cuidado para no ser detectados. Si os voy a decir una buena noticia, que disminuye la dificultad, y es que cuando somos detectados no saldrán corriendo detrás nuestra al instante si no que dan a alarma, con lo que ganamos el tiempo ideal para correr, escondernos y esperar el momento oportuno para continuar.

CONCLUSIÓN

Intruders: Hide and Seek es un juego interesante. Tiene una historia sencilla pero dura donde nos mete en un género de terror donde no nos dejará respirar durante un instante. Una banda sonora excelente, unos gráficos buenos y una mecánica que se adapta de manera ideal con el personaje y los escenarios. Se puede, se debe, jugar con Playstation VR y como contras diremos que la IA se podría haber mejorado un poco pero el juego sin duda cuenta con más pros que contras.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DAYS GONE
DOLLHOUSE
A PLAGUE TALE: INNOCENCE



#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
GAMES
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube